PC ACTION

€4,99 11/2003

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

8,7 GB DVD

UNZENSIERT: AB-16-DVD!

16 usk

+2 VOLLVERSIONEN

» RE-VOLT — VOLLE ACTION! TOP-GRAFIK!
» HELI-HEROES

COOL: MAX-PAYNE-2-POSTER!

18 DEMOS

EXKLUSIV-DEMOS!
JEDI KNIGHT 3
CHROME

VOLL SPIELBAR!
COMMANDOS 3 • YAGER • HOMEWORLD 2 U. V. M.

29 VIDEOS

SPIELERFORUM

ÜBER 800 MBYTE DATEN: U. A. BATTLEFIELD 1942, ELITE FORCE 2, GTA VICE CITY

+ 10 SHAREWARE-SPIELE

NEUES VIDEO!

HALF-LIFE 2

BRILLE AUF, HIER WIRST DU AUGEN MACHEN!

1. TEST: YAGER



HALLELUJA! DAS GRAFIK-WUNDER VON BERLIN!

27 SEITEN
TIPPS & TRICKS
JEDI KNIGHT 3, BATTLEFIELD 1942: SW, GOTHIC 2 ADD-ON, YAGER U. V. M.

ENDLICH KLARTEXT
KNIGHTSHIFT
RITTER-SPORT: SCHLÄGT DER MIX DIABLO 2 UND WARCRAFT 3?

TEST & LÖSUNG
JEDI KNIGHT 3
MANNOMANN! MACHT MACHT MÜDE MÄNNER MÄCHTIG MUNTER!




MERCURY
UNANGEFOCHTEN
Lightcycle Champion
- ohne Speicherplatz für Angst
BUENA VISTA INTERACTIVE
PC DVD
The way it's meant to be played
NVIDIA
MONOLITH
pentium
© 2003 Disney. TRON® Eigentum von Cooper Industries, Inc., Benutzung mit Genehmigung. Alle Rechte vorbeh

Strahlender Abgang

Chaos in der PC-ACTION-Redaktion! Gut, das ist normal. Aber diesen Monat gab es doch einige Besonderheiten.



Geltenpoth: Kollegen, das war's. Nach über 90 Ausgaben erwarten mich anspruchsvollere, äh … ich meine anspruchsvolle Aufgaben. In Zukunft schreibe ich nur noch als Leser Prangeranträge …

Fränkel: … was ja ohne Ihre Artikel vermutlich nicht mehr so viele werden, hehehe.

Hesse: Freuen Sie sich nicht zu früh, Fränkel! Wer testet denn jetzt die Hardcore-Rollenspiele und das rundenbasierte Strategiezeug? Ich nicht!

Sauerteig: Rundenstrategie ist doch so eine Art Feldherren-Simulation. Mit Betonung auf Simulation, damit fällt das ins Ressort von Herrn …

Bezold: Vergessen Sie's! Aber wer soll die ganze Arbeit machen? Fräulein Bunke, äh, Frau Menne nimmt wegen anderer Umstände eine Auszeit – und das vor der Weihnachtszeit!

Iscitürk: Ahhh … noch mehr kann ich nicht arbeiten, ich bin ohnehin schon ganz wund. Klarer Fall, wir brauchen einen neuen Mann.

Fränkel: … oder Frau, Sie Chauvinist! Unsere neue freie Mitarbeiterin Rebecca Ritter hat bereits ihren ersten Test verfasst. Und um noch mal auf Frau Menne zurückzukommen: Ich schreib grad 'ne Karte. Was wünscht man eigentlich vor einer Geburt? Guten Rutsch?

Bigge: Schnauze, Fränkel. Kollegen: Entwarnung! Ich habe einen Dummen … äh … cleveren Strategen und Rollenspieler gefunden, der Geltenpoth ersetzt: Andreas Bertits.

Bertits: Dann will ich mich mal vorstellen! Ich bin Schwabe, 26 Jahre alt und …

Die Schreibsklaven (außer Hesse): Oh nein, noch so ein langhaariger Bombenleger!

Die Redaktion



CHRISTIAN BIGGE
SPORT-, ONLINE- UND ACTIONSPIELE
… freut sich über die steigenden Verkaufszahlen unserer Postille und verleiht Harald für das Managen der jüngsten Produktion das Malocher-Verdienstkreuz am güldenen Bande.

HARALD FRÄNKEL
ACTION- UND SPORTSPIELE
… macht ein paar Tage Urlaub und rubbelt sich an *FILA Decathlon* für den Game Boy die Finger wund.

ALEXANDER GELTENPOTH
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
… arbeitet sich in sein neues Aufgabengebiet ein und zockt fortan nur noch Spiele am PC, die ihm auch wirklich Spaß machen.



JOACHIM HESSE
ACTIONSPIELE UND ADVENTURES
… fand auf dem Flohmarkt die Erstauflage seines Lieblings-*Clever&Smart*s und trauert um das *UT 2004*-Redakteursturnier, zu dem er nicht fahren durfte, weil er die Spielinfos schon auf der ECTS ergattert hatte.



CHRISTIAN SAUERTEIG
WISIMS, RENN- UND SPORTSPIELE
… ist nach seinem Meet-and-Greet mit Jennifer Garner *Alias*-Fan und freut sich wie ein Schneekönig auf die PC-Version von *Pro Evolution Soccer 3*.



BENJAMIN BEZOLD
ACTIONSPIELE UND SIMULATIONEN
… wird Alex vermissen und vertreibt sich die produktionsfreie Zeit mit einer neuen *Lock On*-Beta. Die armen Kollegen …



AHMET ISCITÜRK
SPORT- UND ACTIONSPIELE
… arbeitet momentan am Erotik-Streifen „Shaving Private Ryan".



ANDREAS BERTITS
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
… hat nach dem Umzug aus dem Schwabenland noch immer nicht alle Tassen im Schrank. Aber Hauptsache, der PC läuft. :-)



HEINRICH LENHARDT
US-KORRESPONDENT
… möchte niemandem raten, sich beim Abmüllen von Glasscherben in Grünanlagen erwischen zu lassen (böser Schnitt im Hunde-Pfötchen, kleiner Patient inzwischen wieder wohlauf).

THEMA DES MONATS

HALF-LIFE 2

ab Seite 52

Es gab einen Grund, in diesem Jahr auf der Londoner Spielemesse ECTS vorbeizuschauen. Denn nur dort präsentierte Valve noch einmal sein Grafikwunder *Half-Life 2*. Wir waren vor Ort, haben die neue Version angespielt und liefern Ihnen alle Fakten, die Sie vor der Veröffentlichung des Hoffnungsträgers wissen müssen. Unter anderem beantworten wir die Frage, wann Sie endlich Losballern dürfen.

TEST DES MONATS

Yager

ab Seite 82

Spiele aus Deutschland genügen nicht den internationalen Ansprüchen an Optik und Design? Von wegen! Den besten Gegenbeweis liefert das Action-Spektakel *Yager*, das es endlich auch auf den PC geschafft hat. In unserem großen Testbericht verraten wir Ihnen, ob sich dahinter auch spielerisch ein Überflieger verbirgt.



PC ACTION

11/2003

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
Fax: 0911/28 72 435 • E-Mail: leserbriefe@pcaction.de

RUBRIKEN

AKTUELL

BLICKPUNKT

VORSCHAU

TEST

SPIELERFORUM

SPIELETIPPS

HARDWARE



VOLLVERSION AUF DVD

Heli Heroes & Re-Volt

Liefern Sie sich fetzige Duelle in der Luft und auf der Straße!

HELI HEROES:
- Actionorientierte Hubschrauber-Simulation
- Zwei Heli-Modelle
- Umfangreiche Kampagne und Mehrspielermodus

RE-VOLT:
- Actionlastiges Rennspiel mit 28 Flitzern
- 13 Pisten und Streckeneditor
- Kampagne und Mehrspielermodus



SPIELETIPPS

ab Seite 147

Jedi Knight 3: Jedi Academy

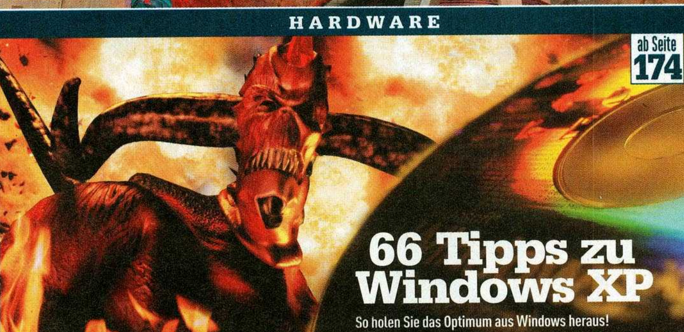
So schnetzeln Sie sich mit Stil durch die Gegnerhorden!



AUSSERDEM: YAGER, BATTLEFIELD: SECRET WEAPONS, GOTHIC 2: DIE NACHT DES RABEN

HARDWARE

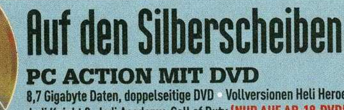
ab Seite 174



66 Tipps zu Windows XP

So holen Sie das Optimum aus Windows heraus!

PC-ACTION-GOLD-AWARD



Auf den Silberscheiben

PC ACTION MIT DVD

8,7 Gigabyte Daten, doppelseitige DVD • Vollversionen Heli Heroes & Re-Volt • 18 Spiele-Demos, darunter: Jedi Knight 3: Jedi Academy, Call of Duty (NUR AUF AB-18-DVD!), Yager, Commandos 3, Homeworld 2, Chrome (dt.), Silent Storm, Freedom Fighters, Battlefield 1942: Secret Weapons, Wildlife Park, Madden NFL 2004, Midnight Club 2, X2 • 29 Spiele-Videos, darunter: Half-Life 2, Doom 3, Ultima X: Odyssey, Sacred, Pro Evolution Soccer 3, Hidden & Dangerous 2, Halo, Kreed, Commandos 3, PCA-Spezial: Die PC-Olympiade • Spielerforum, Wallpapers, Tipps & Tricks, jede Menge Tools, Treiber, Updates und Zusatzprogramme

PC ACTION MIT 2 CD-ROMS

Über 2 Gigabyte Daten • Vollversionen Heli Heroes & Re-Volt • 7 Spiele-Demos: Jedi Knight 3: Jedi Academy, Homeworld 2, Commandos 3, Freedom Fighters, Battlefield 1942: Secret Weapons, Championship Soccer 2003/04, Heinzeljagd • 15 Spiele-Videos, darunter: Half-Life 2, Conan, Yager, Halo, Kreed, Ultima X: Odyssey, PCA-Spezial: Die PC-Olympiade • Spielerforum, Tools, aktuelle Treiber und Updates

AUF SEITE 6: DER KOMPLETTE INHALT VON DVD & CD-ROM!

2 VOLLVERSIONEN!

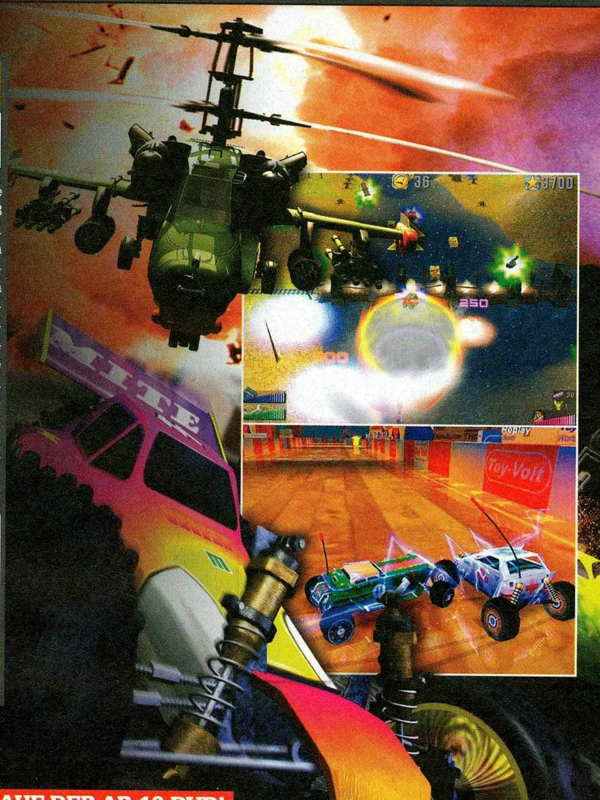
HELI HEROES & RE-VOLT

Gleich zwei Vollversionen bieten wir Ihnen in dieser Ausgabe. Bei *Heli Heroes* ist Hubschrauber-Action vom Feinsten angesagt. Wahlweise steigen Sie in die Pilotenkanzel eines Apache- oder Hokum-Helis und treten an zum Kampf gegen den internationalen Terrorismus. Wie? Einfach: Ballern Sie so ziemlich auf alles, was sich bewegt und bewähren Sie sich innerhalb einer Kampagne. Im Mehrspieler-Modus sorgen Sie zusammen mit einem Freund für Bombenstimmung. Da kommt schnell Spielhallen-Feeling auf.

Bei *Re-Volt* übernehmen Sie das Steuer eines von 28 ferngelenkten Spielzeugautos. Kinderkram? Mitnichten! Denn die insgesamt 13 Strecken Marke Sandkasten oder Küchentisch verlangen von Ihnen volle Konzentration und schnelle Reaktionen. Die Mini-Kisten sind sauschnell. Außerdem werden Sie immer wieder von den fiesen Computergegnern aufs Korn genommen und aus der Bahn geworfen. Vier Mehrspieler-Arenen sowie ein Streckeneditor sorgen dafür, dass Ihr Adrenalin-Pegel stets am Limit brodelt.

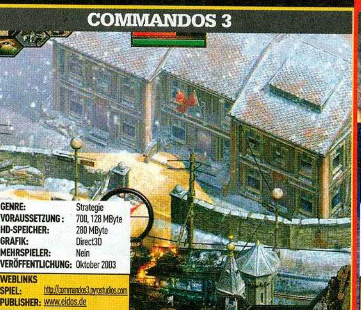
HELI HEROES	
GENRE:	Action
VORAUSSETZUNG:	300 MHz, 64 MByte
HD-SPEICHER:	300 MByte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich
WEBLINKS	
SPIEL:	www.heliheroes.com
PUBLISHER:	www.zuxxez.de

RE-VOLT	
GENRE:	Rennspiel
VORAUSSETZUNG:	200 MHz, 32 MByte
HD-SPEICHER:	115 MByte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich
WEBLINKS	
SPIEL:	www.acclaim.com/games/re-volt
PUBLISHER:	www.acclaim.de



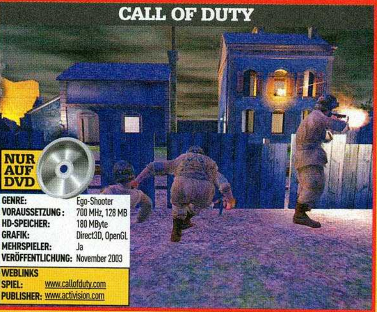
NUR IM ABO AUF DER AB-18-DVD!

COMMANDOS 3



GENRE:	Strategie
VORAUSSETZUNG:	700, 128 MByte
HD-SPEICHER:	280 MByte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Oktober 2003
WEBLINKS	
SPIEL:	http://commandos3.pyrostudios.com
PUBLISHER:	www.eidos.de

CALL OF DUTY



GENRE:	Ego-Shooter
VORAUSSETZUNG:	700 MHz, 128 MB
HD-SPEICHER:	180 MByte
GRAFIK:	Direct3D, OpenGL
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	November 2003
WEBLINKS	
SPIEL:	www.callofduty.com
PUBLISHER:	www.activision.com

CHROME (DT.)



GENRE:	Ego-Shooter
VORAUSSETZUNG:	800 MHz, 256 MB
HD-SPEICHER:	300 MByte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich
WEBLINKS	
SPIEL:	http://chromethegame.com
PUBLISHER:	www.kochmedia.de

HOMEWORLD 2



GENRE:	Echtzeitstrategie
VORAUSSETZUNG:	833 MHz, 256 MB
HD-SPEICHER:	197 MByte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich
WEBLINKS	
SPIEL:	www.homeworld2.com
PUBLISHER:	vivendi-universal-interactive.com

SILENT STORM



GENRE:	Strategie
VORAUSSETZUNG:	600 MHz, 128 MB
HD-SPEICHER:	444 MByte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	24. Oktober 2003
WEBLINKS	
SPIEL:	www.nival.ru/eng/s2_info.html
PUBLISHER:	www.jowood.com

BATTLEFIELD 1942: SECRET WEAPONS

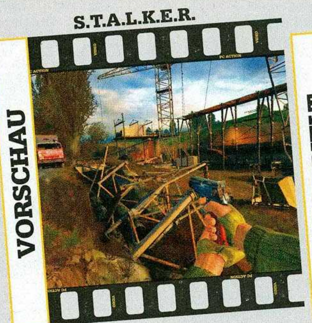


GENRE:	Ego-Shooter
VORAUSSETZUNG:	800 MHz, 128 MB
HD-SPEICHER:	178 MByte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Ende September
WEBLINKS	
SPIEL:	www.battlefield1942.com
PUBLISHER:	www.electronicarts.de

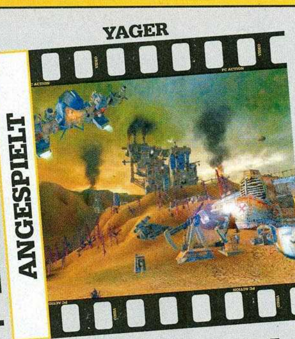


VIDEOS

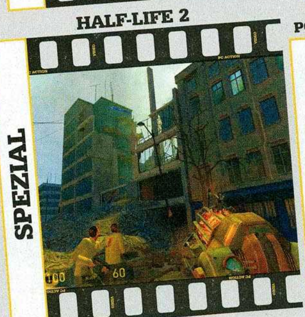
S.T.A.L.K.E.R.



YAGER



HALF-LIFE 2



PCA-SPEZIAL: PC-SPIELE-OLYMPIADE



Weitere 25 Videos finden Sie auf der DVD!

DVD/CD-INHALT

MIT ✔ GEKENNZEICHNETE INHALTE BEFINDEN SICH AUCH AUF DER CD-ROM!

VOLLVERSIONEN:
- Heli Heroes ✔
- Re-Volt ✔

DEMOS:
- Battlefield 1942: Secret Weapons ✔
- Call of Duty – Nur auf Ab-18-Version
- Championship Soccer 2003/04 ✔
- Chrome (dt.)
- Commandos 3: Destination Berlin ✔
- Etherlords 2
- Freedom Fighters ✔
- Heinzeljagd ✔
- Homeworld 2 ✔
- Jedi Knight 3: Jedi Academy ✔
- Madden NFL 2004
- Massive Assault
- Midnight Club 2
- Nexagon
- Plop!
- Silent Storm
- Wildlife Park
- X2: The Threat (Rolling-Demo)
- Yager

VIDEOS:
Vorschau:
- Chicago 1930
- Commandos 3: Destination Berlin
- Halo ✔
- Kreed ✔
- NHL 2004 ✔
- S.T.A.L.K.E.R. ✔

Angespielt:
- Jedi Knight 3: Jedi Academy ✔
- Republic ✔
- World Racing
- Yager ✔

Extra:
- Conan ✔
- ECTS: UT 2004 ✔
- GC 2003: Die Messe ✔
- GC 2003: Spiele-Highlights: ✔
- - Lords of Everquest
- - Sacred
- - Hidden & Dangerous 2
- - Tribes: Vengeance
- - Pro Evolution Soccer 3
- Half-Life 2 ✔
- PCA-Spezial: PC-Spiele-Olympiade ✔
- QuakeCon 2003: Doom 3 ✔
- Ultima X: Odyssey ✔

Trailer:
- Battle Mages
- Codename Panzers
- Colin McRae Rally 04
- Empire of Magic
- Etherlords 2
- Fair Strike
- Lionheart
- S.T.A.L.K.E.R.
- The Entente
- Tony Hawk's Underground
- War of the Ring

SPIELERFORUM:
- Battlefield 1942
- Elite Force 2 ✔
- Gratisspiele ✔
- GTA Vice City
- Half-Life
- RtCW: Enemy Territory ✔
- Sim City 4

PATCHES:
- Battlefield 1942 v1.4 (int)
- Die Gilde v1.05 beta 2 ✔
- Game Tycoon v1.1 (d) ✔
- Neverwinter Nights Updater 1.19 (int) ✔
- Nexagon Deathmatch Free Agent Unlocker ✔
- Port Royale Gold v1.4.03 (d)
- Port Royale v1.4.03 (d)
- Radsport Manager v1.2r4 ✔
- Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield v1.4 (d) ✔
- Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield v1.4 von v1.31 (d) ✔

HARDWARE-TREIBER:
Win9x_Me:
- Ati Catalyst 3.7 ✔
- Nvidia Detonator (TNT2 – GeforceFX) 45.23 ✔
- Nvidia Nforce, Nforce2 2.41

WinXP_2000:
- Ati Catalyst 3.7 ✔
- Matrox Parhelia 1.04.03.005 ✔
- Nvidia Detonator (TNT2 – GeforceFX) 45.23
- Nvidia Nforce, Nforce2 2.45

WinXP und 98:
- Audigy 1 DriverPack 31_12_2002
- Audigy 2 DriverPack 3 (WDM Drivers) 09_05_2003
- Creative SB Live! LiveDrvUni-Pack
- Intel Chipset-Installation-Utility 5.0.2.1003
- Logitech Mouseware 9.78
- Microsoft Intellipiont 4.1 Maus-Software
- Microsoft IntelliType Pro 2.2
- SiS AGP-Treiber 1.16A
- SiS Audio-Treiber 7012 Ver. 1.10
- SiS IDE-Treiber 2.03
- VIA 4in1 Hyperion-Treiberpaket 4.49
- VIA Audio-Treiber 3.70b

TOOLS & EXTRAS:
- Adobe Reader 6.0 ✔
- ATI RefreshFix 0.9.9.7
- Detonator Unlock ✔
- Driver Cleaner 2.0 ✔
- Fraps 2.0.0 ✔
- Gamers.IRC 4.10
- IrfanView 3.80
- Powerstrip 3.45 ✔
- RivaTuner 2.0 + SoftR9x00 + SoftFireGL Patches ✔
- Rtool 0.9.9.7b

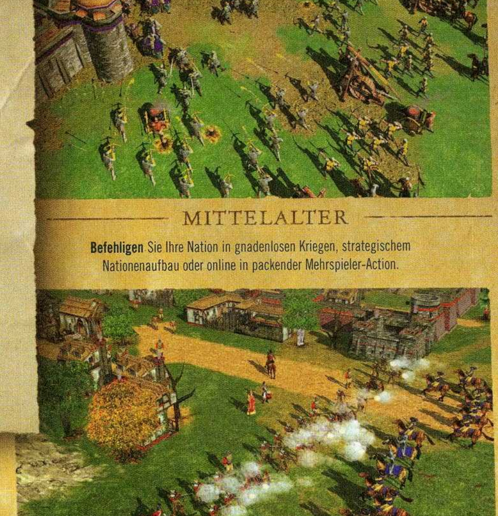
SAVEGAMES
- SpyBot – Search und Destroy 1.2

TIPPS & TRICKS
- Tweak XP Pro 2.0.11 ✔

WALLPAPERS
- WinDVD (Trial)
- WinRAR 3.20 ✔
- WinZip

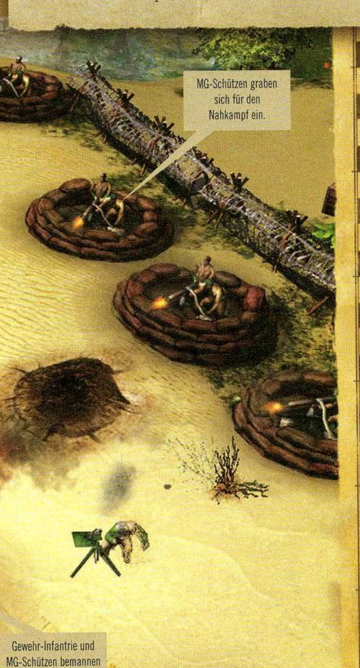
EINE SCHLACHT KANN DAS SCHICKSAL EINER NATION BESIEGELN. 1.000 JAHRE KRIEGSFÜHRUNG KÖNNEN DIE WELT VERÄNDERN.

Übernehmen Sie das Kommando in spektakulären Schlachten vom Mittelalter bis zum Zweiten Weltkrieg und trotzen Sie donnerndem Kavalleriebeschuss und markerschütternden Bombenangriffen. Regieren Sie eine der sieben größten Zivilisationen der Welt, mit realistischen Waffen, mächtigen Technologien und einzigartigen militärischen und wirtschaftlichen Fähigkeiten. Bauen Sie ein Imperium auf, mit dem Sie die Welt erobern.



MITTELALTER

Befehligen Sie Ihre Nation in gnadenlosen Kriegen, strategischem Nationenaufbau oder online in packender Mehrspieler-Action.



RUSSLAND



SCHIESSPULVER-ZEITALTER

Agieren Sie in drei handlungsbasierten Kampagnen als legendäre Kriegsherren der Geschichte. Verhelfen Sie Ihrer Nation trotz Verschwörungen und Intrigen zu der ihr gebührenden Größe.



FRANKREICH

KOREA



DEUTSCHLAND

IMPERIALES ZEITALTER

Führen Sie eine von sieben völlig verschiedenen Zivilisationen in dramatischen Land-, Luft- und Seeschlachten durch 1.000 Jahre Zeitgeschehen.



USA





ENGLAND

CHINA

ERSTER WELTKRIEG

Betrachten Sie das Geschehen mit der rotier- und zoombaren Kamera, detaillierter 3D-Grafik und berauschenden Filmsequenzen aus der **Sicht eines Generals.**

ECHTZEIT-STRATEGIE
SO KOMPLEX WIE NIE ZUVOR.

AB HERBST 2003.

EMPIRESRTS.DE

TOP NEWS



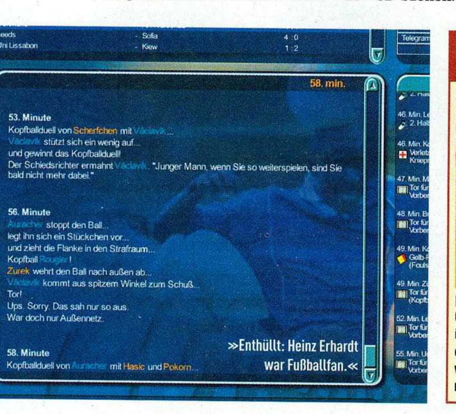
» Alles auf einen Blick: Schmierzettel von Rudi Völler. «

Doch ein Bug? Auch in der neuesten Anstoss-Version sind die Fanbabes bekleidet.

Erleb' dein blaues Wunder!

Huch! In ANSTOSS 4 – EDITION 03/04 sind wirklich alle Menüs blau. Schafft Ascaron damit die Rückkehr in die Champions League der Fußballmanager?

Sportmanager | *Anstoss 4* war gestern, *A4 03/04* kommt im Oktober. Alles wird anders, alles wird gut? Positiv fiel uns zunächst die Übersichtlichkeit auf, die man aus dem Ur-Produkt mit in die *Edition 03/04* herübergerettet hat. Der neue, alte Aufstellungsscreen aus *Anstoss 3* feiert sein Comeback. Jeder wichtige Menüpunkt ist mit zwei Klicks erreichbar. Überflüssigen Ballast haben die Entwickler auf die Tribüne verbannt. Die 3D-Simulation des Vorgängers war mies, daher setzt Ascaron jetzt auf vorberechnete – und spannende – 3D-Szenen. Der aus *A3* bekannte Textmodus wurde aufgebohrt und reaktiviert. Aha, Fußball kann lustig sein, ohne albern zu wirken! Richtig klasse geriet das neue, dreistufige Transfersystem. Wollen Sie einen Spieler kaufen, führen Sie erst ein Vorgespräch, wenden sich dann an den Verein, um schließlich mit dem Kicker um Kohle zu feilschen. Langwierig, aber realistisch und daher motivierend. Das Wichtigste: Schon die Betaversion der *Edition 03/04* macht Spaß! Der neue Manager ist leicht zu beherrschen, aber schwierig zu meistern. Er dürfte daher all jene ansprechen, denen das Optionsmonster *FM 2004* zu komplex ist. Nett: Besitzern der Vorversion gewährt Ascaron einen Preisnachlass. CHRISTIAN BIGGE

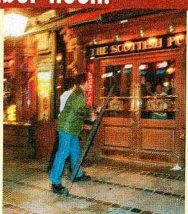


»Enthüllt: Heinz Erhardt war Fußballfan.«

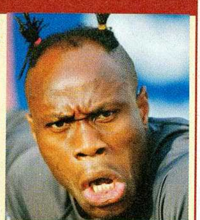
Das wollen wir aber noch!



NEUE MOTIVATIONSMETHODEN
Christoph Daum ließ seine Spieler über Scherben gehen. Wir würden uns einen Strip-Modus für Spielerfrauen wünschen. Zé Roberto war von unserem Vorschlag jedenfalls begeistert.



PARTY MACHEN
Nichts geht nach einer Niederlage über eine feucht-fröhliche Feier. Spaßig wird's, wenn Sie dazu noch wissen, wo die gegnerischen Spieler gerade saufen.



FRISUREN-EDITOR
Oft genug bewundern wir im TV Olli Kahns Vokuhila-Matte, Rudi Völlers toten Pudel oder die Flügelzange von Taribo West. So toll sollen unsere Kicker auch aussehen.

Foto: actionpress



>>Die neueste PC ACTION: Jeder wollte eine haben.<<

Zeigt her eure Spiele!

Fast 100.000 Spieler pilgerten zur zweiten GAMES CONVENTION nach Leipzig. Wir waren für Sie mittendrin statt nur dabei!

Vermischtes | Über 92.000 Besucher machten Leipzig vom 21. bis zum 24. August zum Mekka der Spieleindustrie und zum Schlaraffenland für alle Fans von Computer- und Videospielen. Diese bescherten den Veranstaltern trotz der verschärften Jugendschutzrichtlinien ein absolutes Rekordergebnis und sorgten auch auf Ausstellerseite für rundum zufriedene Gesichter. PC ACTION war für Sie live vor Ort und begutachtete neben zahllosen Stars aus Film und Fernsehen die Spiele-Hits des kommenden Winters. Mehr dazu finden Sie in unserer Vorschaurubrik ab Seite 56. CHRISTIAN SAUERTEIG

Info: www.gc-germany.de

Fakten, Fakten, Fakten

Besucher: 92.000 (2002: 80.000)
Herkunft: Rund zwei Drittel der Besucher aus den neuen Bundesländern, jeder dritte reiste aus den alten Bundesländern an.
Aussteller: 207 aus elf Ländern (2002: 170 aus elf Ländern)
Ausstellungsfläche: 40.000 Quadratmeter (2002: 30.000)
Spiele: 140 Premieren (63 Deutschland-, 39 Europa-, 38 Weltpremieren)
Durchschnittsalter: 87 Prozent der Messebesucher waren zwischen 14 und 29 Jahre alt.
Medienpräsenz: 1.300 Journalisten aus 16 Ländern (2002: 750 aus sechs Ländern)

MESSE-TICKER

+++ Tausende von Besuchern und **Hunderttausende** von NBC-Giga-**Fernsehzuschauern** wohnten während der Games Convention der Verleihung des „Games Award for Interactive Achievement" bei, kurz **G.A.I.A.** Eine hochrangige **Fach-Jury,** der auch PC ACTION-Chefredakteur **Christian Bigge** angehörte, kürte unter anderem **GTA Vice City** zum besten PC-Spiel. +++ **Weltpremiere** feierte der dritte Teil des Speditions-Managers **Der Planer 3**, der bereits am 15. Oktober erscheinen soll. +++ Ebenfalls angespielt: **Crime Scene Manhattan**, ein arcadelastiger **Action-Raser** im GTA-Stil. +++ Bei Empire gab es mit **Ford Racing Evolution** ebenfalls ein **neues Rennspiel** zu sehen. +++ Von den **Emergency-Erfindern** kommt Anfang 2004 der **Mehrspieler-Shooter Gotcha**. +++ In die Rolle von Bilbo Beutlin schlüpfen Sie im **Action-Adventure Der Hobbit**, das bereits im Oktober erscheinen soll. +++ Diablo-Fans sollten sich den Namen **Bloody Magic** merken – ein sehenswertes 3D-**Action-Rollenspiel.** +++ **In Memorian** heißt der interaktive **Internet-Thriller** von Ubi Soft. +++ **The Westerner** von dtp ist der Nachfolger von 3 Skulls of the Toltec und kombiniert als erstes **Adventure** die klassische Point-and-Click-Steuerung mit 3D-Grafik. +++ Mit einer **überarbeiteten Steuerung** können Sie auch diesen Winter wieder bei **RTL Skispringen 2004** Jagd auf Hanni & Co. machen. +++ EA zeigte eine neue Version von **Die Sims 2** im schicken 3D-Gewand. +++ Spannende **Echtzeitstrategie** im Zweiten Weltkrieg verspricht **Outfront** ab Anfang nächsten Jahres. +++ Kunterbunte Comic-Grafik à la Rayman bietet das **Jump & Run Beyond Good & Evil**, das ab Mitte November zu haben ist. +++ Wollten Sie schon immer mal mit einem Weltstar massig Kohle scheffeln? Beim **Superstar Manager** führen Sie ein hoffnungsvolles Talent in den **Pop-Olymp**. +++

LIES MICH!

PC ACTION SONDERHEFT „MAPS & MODS"



Vermischtes | Satte vier CD-ROMs, prall gefüllt mit 2.800 Megabyte Maps & Mods, bietet das Sonderheft der PC ACTION. Massenhaft Zusatzkarten, Kampagnen, Skins und Tools zu 20 aktuellen Top-Spielen wie *Battlefield 1942, GTA Vice City* oder *Warcraft 3* sollten Ihnen Motivation genug liefern, um auch nach dem Durchzocken des Hauptprogramms erneut in Ihre virtuelle Lieblingswelt abzutauchen. Das Heft finden Sie zum Preis von 7,99 Euro am Kiosk. (CS)

Info: www.pcaction.de

PC GAMES HARDWARE: 2 SONDERHEFTE

Vermischtes | Auch unser Schwestermagazin *PC Games Hardware* war diesen Monat fleißig und hat zwei Sonderhefte veröffentlicht. Im Extra-Heft *Alles für den Spieler* finden Sie auf fünf CDs über hundert geniale Tools, 39 Vollversionen, 650 MByte frische Treiber und 40 Spiele-Patches, 17 Videos und atemberaubende Technik-Demos für 6,99 Euro. Das zweite Sonderheft *Internet-Geheimnisse!* bietet eine 4,2 Gigabyte große Heft-DVD mit zwölf Vollversionen rund ums Thema Online-Sicherheit und System-Performance und kostet 6,50 Euro. (CS)

Info: www.pcgameshardware.de

QUAKE 4

Ego-Shooter | Neues von *Quake 4*! Nachdem Raven Software die Terminverschiebung aufs 2. Quartal 2004 bestätigt hat, wurden am Rande der QuakeCon weitere Details des potenziellen Action-Krachers bekannt. Zum einen soll die Story direkt an den indizierten zweiten Teil der Serie anschließen und zum anderen ist auch ein Mehrspielermodus mit Fahrzeugen geplant. (CS)

Info: www.ravensoft.com

TOP 10 DEUTSCHLAND

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Vertrieb
1	▲	NEU	BF: Secret Weapons of WW2	EA
2	▲	NEU	Flight Simulator 2004	Microsoft
3	▲	NEU	Fluch der Karibik	Ubisoft
4	▲	NEU	Gothic 2 Add-on	Koch Media
5	▲	NEU	Zoo Tycoon Complete	NBG
6	▼	5	DIE SIMS Deluxe Edition	EA
7	▲	NEU	Tron 2.0	Buena Vista Int.
8	▲	NEU	Battlefield 1942	EA
9	▼	1	Warcraft 3: Frozen Throne	Vivendi
10	▼	2	GTA Vice City (dt.)	Take 2

Quelle: SATURN

Feuer, Schweiß und Dynamit

Bei CALL OF DUTY sind Nerven aus Stahl gefragt. Denn an den Fronten des Zweiten Weltkriegs geht's heiß her.

Ego-Shooter | Kaum ein Konflikt war häufiger Schauplatz bei Computerspielen als der Zweite Weltkrieg. Auch *Call of Duty* macht hier keine Ausnahme. In vier zusammenhängenden Kampagnen treten Sie gegen Hitlers Truppen an. Dabei kommen Sie weit herum. Sie erleben den D-Day hautnah mit, robben durch die Ruinen Stalingrads und rollen im Panzer nach Berlin vor. Allerdings nicht mit einem Hauptcharakter. Mal sind Sie Ami, dann Brite und wieder ein anderes Mal mimen Sie einen Russen. Technisch setzen die Entwickler – ein Großteil war maßgeblich an *Medal of Honor* beteiligt – auf eine modifizierte Q3-Engine. Besonderen Wert wollen Infinity Ward auf den Realismus legen. Da man allein keinen Krieg gewinnt, rücken Sie die meiste Zeit im Team vorwärts und erleben gewaltige Massenschlachten. Kommandos brauchen Sie keine zu geben. Die Jungs sollen „intelligent" genug sein, um auf sich selbst aufpassen zu können. Es ist geplant, dass die ungeschnittene deutsche Fassung am 6. November im Laden steht. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.callofduty.com

AUF DVD
NUR AUF AB-18-EDITION!
DEMO

»Ich feuer dir eine!«



»WSV: Immer drängelt sich die PCA-Redakteure vor.«

Da legst dich nieder!

Im rundenbasierten Strategiespiel EMPIRE OF MAGIC legen Sie sich als Magierlehrling mit Monsterhorden an.



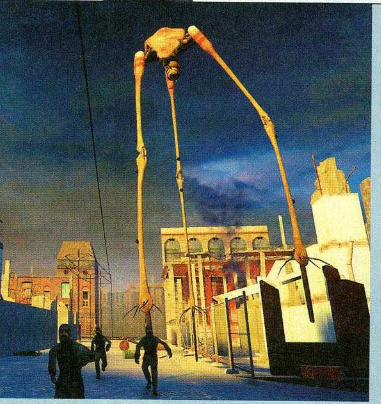
»Schnell kaufen, bevor die AOK nichts mehr zur Brücke zuzahlt.«

Rundenstrategie | Hübsch sieht *Empire of Magic* nicht aus, aber Grafik ist bekanntlich nicht alles. In den 16 Missionen der Kampagne stehen Taktik, Story und die Charakterentwicklung der Helden im Mittelpunkt. Großen Wert will Entwickler Mayhem auch auf die künstliche Intelligenz legen: Die Gegner sollen wie clevere Spieler agieren. Die deutsche Version erscheint voraussichtlich am 30. Oktober. Deshalb dürfte es mit einem Test in der kommenden Ausgabe ziemlich sicher hinhauen. Wenn nix schief geht! ALEXANDER GELTENPOTH

Info: www.mayhem.sk

Der hinterm Teich motzt

HEINRICH LENHARDT FÜHLT SICH ANGETRIEBEN.



Hat Gordon wirklich Ati lieber, obwohl Nvidia ihm zärtlich nachtreibert?

Treibers mit mir!

Selbst Trampel mit meinem mechanischen Ungeschick greifen alle ein, zwei Jahre tapfer zum Schraubenzieher, um ihre PC-Grafikkarte zu wechseln. Daraus wird ein feierliches kleines Ritual, an dessen Ende sich alle erschöpft, aber glücklich in die Arme fallen, wenn die Kiste wieder läuft. Doch momentan bin ich schon vor dem ersten vorsichtigen Abtasten des Tower-Gehäuses über alle Maßen verwirrt. Denn das lustige Verwirrspiel der Saison lautet „Läuft *Half-Life 2* auf Ati-Hardware wirklich besser als mit Nvidia?". Hat so was von „wäscht weißer als weiß", denn eigentlich ist das Nette an DirectX die weitgehende Kompatibilitäts-Gleichschaltung. Aber jeden Tag geistert ein neues Forums-Posting von Programmierern, Firmenvertretern und ähnlichen Gestalten durchs Internet, die Theorien aufstellen. Bevorzugt zur Performance von Spielen, die noch nicht fertig sind, mit Treibern, die schon wieder veraltet sind. Ich weiß nicht, inwieweit ich den Spielemachern noch über den Weg trauen soll. Äußerungen aus dem Valve-Lager erweckten den Eindruck, als könne *Half-Life 2* einen Performance-Vorteil mit Ati-Hardware erlangen. Wie viel Unbefangenheit Valve zu dem Thema noch erübrigen kann, nachdem man mit Ati gemeinsame Messestände, Launch-Events und Bundle-Ideen ausgeheckt hat, sei dahingestellt. In Sachen Windschnittigkeit unerreicht ist jedoch id Software: Nachdem frühere Demoversionen von *Doom 3* mit Ati-Grafik gezeigt wurden, war die Deathmatch-Version während der Quake-Con lediglich auf Nvidia-Hardware spielbar. Dass Nvidia zahlender Sponsor dieser Veranstaltung war, hat damit – öh – sicher überhaupt nichts zu tun. Wenn sich die Spielefirmen ein wenig von der Hardware-Industrie aushalten lassen, ist es ja schön und gut. Aber übertreibt es mal nicht mit den Werbeaussagen auf Basis schwierig nachprüfbarer Fakten – kriegt lieber eure Spiele pünktlich fertig, damit unabhängige Instanzen die ganze Benchmark-Schinderei überprüfen können.

Blech to the Future

Das Action-Rollenspiel SCRAPLAND spielt in einer Zukunft, in der Roboter ganze Planeten bevölkern!

Action-RPG | *Scrapland* soll irgendwann nächstes Jahr erscheinen, eine riesige, wunderschöne, interaktive 3D-Welt und sowohl Einzelspieler- als auch Mehrspieler-Modi bieten. Im Solo-Part übernimmt der Spieler die Rolle eines Roboters, der den „Mord" des Erzbischofs von Scrapland aufklären will. Der Erzbischof ist übrigens auch so ein Blechkamerad. Die Robo-Ermittler finden heraus, dass der Mörder höchstwahrscheinlich ein Mensch ist. Das kommt auch uns irgendwie spanisch vor! Liegt wahrscheinlich daran, dass die Macher MSE (Mercury Steam Entertainment) ihren Sitz in Madrid haben. Es gibt bis auf ein paar Screenshots nichts vom Spiel zu sehen. Daher sind wir auch etwas skeptisch, denn die auf der Webseite versprochenen Features klingen beinahe wie ein Wunschtraum. Quasi wie eine hübsche Frau, die auch noch kochen kan AHMET ISCITÜRK

Info: www.scrapland.com

Die Hauptfigur sieht aus wie eine Mischung aus Jürgen Drews und einem blauen Fiat Punto.

Geile Optik, spannende Gleiter-Gefechte und eine riesige Welt. Das klingt doch fast zu schön, um wahr zu sein?

* DUKES ECKCHEN * DUKES ECKCHEN * DUKES ECKCHEN * DUKE

Russisch Roulette

Unglaublich, aber wahr: Ein russischer Vertrieb bietet noch 2003 eine Version von DUKE NUKEM FOREVER an.

Ego-Shooter | Während der ECTS in London ließ der russische Vertrieb 1C Company die Bombe platzen: Noch dieses Jahr ist *Duke Nukem Forever* in Russland erhältlich. Erste Recherchen enthüllten, dass die zum Vollpreis angebotene Spielebox eine noch nicht spielbare Alpha-Version des Ego-Shooters enthält, die John Romero für 17,42 Dollar über Ebay verkaufte. Der Packung soll aber ein Umtauschcoupon beiliegen, so dass die russischen Fans für die finale Version nicht erneut blechen müssen. Von PC ACTION geäußerte Bedenken, der Coupon sei zum eigentlichen Erscheinungstermin im Winter 2666 nach 663 Jahren längst verrottet, ließ 1C nicht gelten. ALEXANDER GELTENPOTH



Ford Racing, Arabian Nights.

1C:Logrus line includes **20** games by **Take 2 Interactive**, **Blue Byte Software,** and **Ubi Soft Entertainment.** Among them are such popular titles as: **Max Payne, Serious Sam 1-2, Tropico, Evil Twin, Pool of Radiance**, and **Settlers IV.** 2003 releases will include **Duke Nukem Forever, Hidden and Dangerous 2, Tropico 2, Harpoon 4** and other AAA games.

1C Company released a record number of titles for the Russian market from 2000 – 2003.

Info: www.3drealms.com

GERÜCHTE KÜCHE

Neues aus Böhmen: Angeblich soll Bohemia Interactives OPERATION FLASHPOINT 2 nicht mehr 2004 erscheinen, sondern auf 2005 verschoben werden!

Gerade Internet-Gerüchte sind mit Vorsicht zu genießen. Da quatscht irgendein pickeliger Fettsack Blödsinn und schon verbreitet sich die Ente auf 1.537 News-Seiten als Fakt. Aber wir machen da nicht mit. Wir haben daher Fabian Döhla, PR-Manager bei Codemasters, auf den Zahn gefühlt.

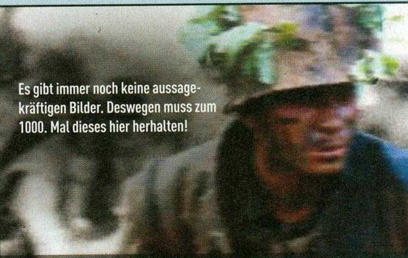


»Codemaster Fabian Döhla (rechts) imitiert Howard Carpendale.«

PC ACTION: Herr Döhla! Was ist das denn wieder für ein Trauerspiel mit *OFP 2*?

FABIAN DÖHLA: Das dauernde Gerede von der Verschiebung! Und dann noch von einem späteren Termin. Ich kann diesen Scheißdreck nicht mehr hören. Ich weiß nicht, woher die Redakteure das Recht nehmen, so etwas zu sagen. Das verstehe ich nicht. Und der Satz, die Software-Unterhaltung werde immer schlechter ... dann soll der Herr Bigge doch Software-Unterhaltung machen und kein Heft, keinen Unsinn. Dann soll er bei Bohemia den Designer ablösen. Diese Berichterstattung ist für mich das Allerletzte. Andernfalls wäre es das Beste, dass ich den Beruf wechsele. Der Fränkel sitzt hier auf seinem Stuhl und hat drei Weizenbier getrunken und ist schön locker. Ihr müsst doch mal von euerem hohen Ross herunterkommen. Was ihr euch immer alle einbildet, was für ein Spiel wir in Tschechien entwickeln müssen ... was das Team um Peter Molyneux früher programmiert hat, konnte man sich doch gar nicht anschauen. Das war doch Stillstandsoftware!

Harte, aber ehrliche Worte, die uns Herr Döhla da um die Ohren knallte. Nach dem Gespräch entschuldigte er sich für den Ausfall und versicherte, dass man von einer Verschiebung des Titels nichts weiß. Na also, es geht doch! AHMET ISCITÜRK



Es gibt immer noch keine aussagekräftigen Bilder. Deswegen muss zum 1000. Mal dieses hier herhalten!



»Großes Grillfest bei Burgen-King.«

»Nürnberger Hauptmarkt: PCA-Redakteure haben Ausgang.«

Burg-Theater

Bei CASTLE STRIKE geht's ab ins finstere Mittelalter und heiß her.

Strategie | Data Beckers neuer 3D-Echtzeitstrategietitel *Castle Strike* schickt Sie ab November ins finstere Mittelalter. Während der Wirren des Hundertjährigen Krieges nehmen Sie das Schicksal der Familie von Rabenhorst in die Hand. In 27 Missionen bauen Sie aufseiten der Deutschen, Engländer oder Franzosen Burgen, belagern die der Gegner und schicken Helden in die Schlacht. Da die Entwickler großen Wert auf Realismus legen, lassen sich Mauern und Gebäude nur durch schweres Geschütz und Feuer beschädigen. Zwar gehört es auch zu Ihren Aufgaben, Ressourcen zu verwalten, jedoch liegt das Hauptaugenmerk des Spiels mehr auf Gefechten und Belagerungen als auf einem ausgefeilten Wirtschaftssystem. ANDREAS BERTITS

Info: www.related-designs.de

Noch ein paar Touren wagen?

Hurra! Die Firma Codemasters hat DTM RACE DRIVER 2 angekündigt!



»Das Schadensmodell wird so gut, dass man in den Optionen sogar Versicherungsbetrug aktivieren kann!«

Rennspiel | Nicht wenige DTM-Fan-Unterhosen dürften dank unserer Meldung in diesem Moment um einige Bremsspuren reicher sein. *DTM Race Driver 2*, das den Zusatz *The Ultimate Racing Simulator* trägt, wurde erstmals während des X03-Events von Microsoft präsentiert. Die hauseigene Xbox-Messe fand in Nizza statt und sollte uns PC-Daddler eigentlich am Allerwertesten vorbeigehen. Da jedoch auch die PC-Fassung des Titels offiziell angekündigt wurde, kann man die Konsolen-Veranstaltung durchaus mal erwähnen. Der Nachfolger der Hit-Simulation soll alte Schwächen ausmerzen und die Stärken des Titels noch besser unterstreichen. Sogar das ohnehin realistische Schadensmodell wird laut Codemasters verfeinert. Erscheinen soll der Titel im Laufe des kommenden Jahres. Genauer wollten sich die Entwickler bei Drucklegung noch nicht festlegen. AHMET ISCITÜRK

Info: www.codemasters.com



»Doug Lombardi trifft den Country-Sänger und Blade-Co-Star Kris Kristofferson.«

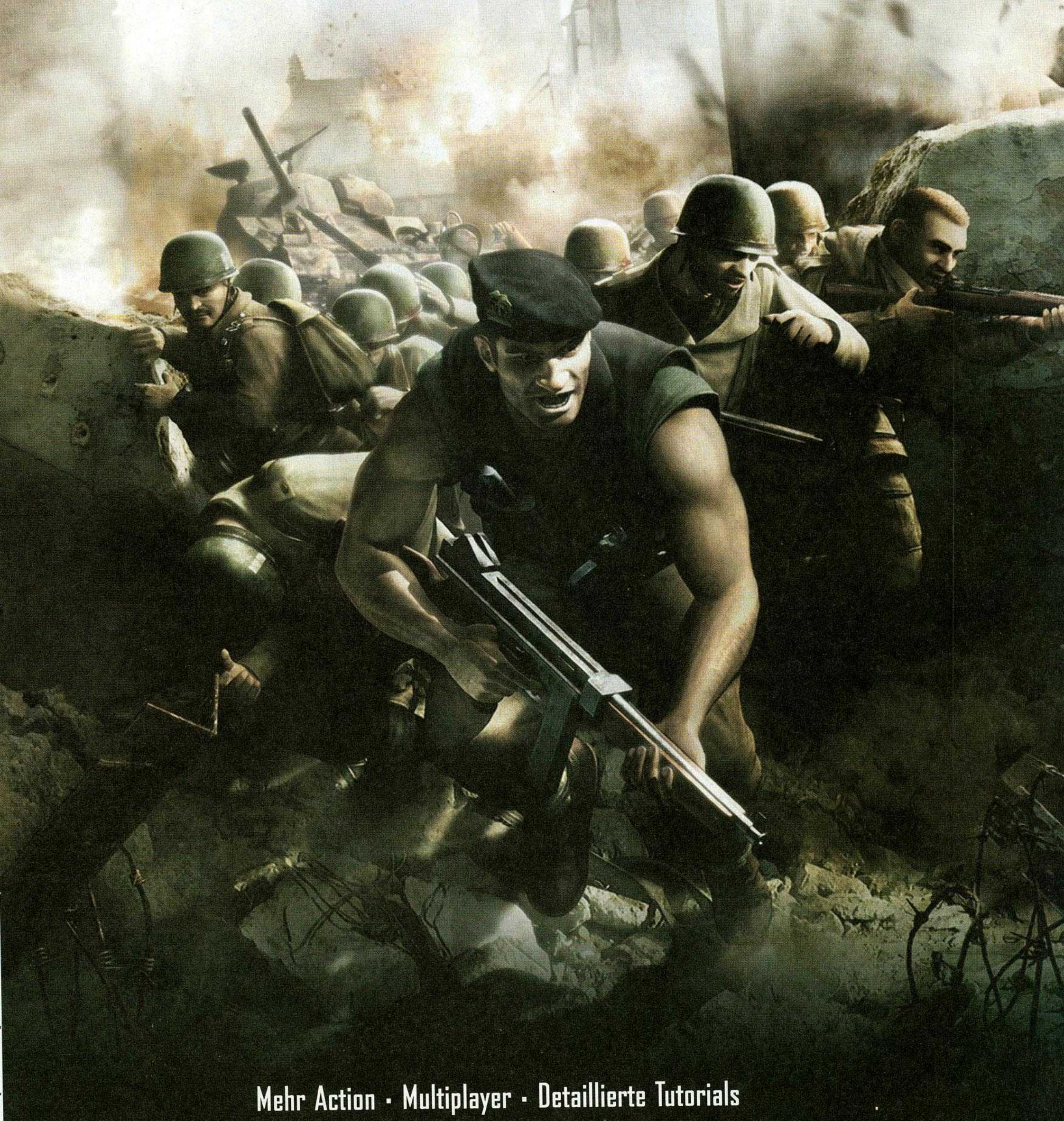
WER ZUR HÖLLE IST EIGENTLICH...

Doug Lombardi?

WUSSTEN SIE, DASS VALVES MARKETING-BOSS DOUG LOMBARDI BEINAHE ROCKSTAR GEWORDEN WÄRE?

Ja, der Mister Lombardi ist schon ein ganz besonderer Fall. Böse Zungen werfen ihm sogar vor, etwas schwierig und eine zickige Diva zu sein. Gespräche mit ihm sollen angeblich zu 70 Prozent aus dem Satz „Kein Kommentar" bestehen. Marketing-Trick oder Star-Allüren? Das zuletzt Genannte wäre einleuchtend, denn Lombardi stand mal kurz davor, von Warner Bros. als Musiker unter Vertrag genommen zu werden. Doug, der knallharte Realist, warf seine Klampfe aber trotzdem in die Ecke, da ihm der Sinn nach Seriöserem stand. Er wollte einfach ein guter Amerikaner mit einem ordentlichen und zukunftssicheren Job sein! Also wurde er Spiele-Journalist in San Francisco. Seine musikalischen Ergüsse hat er nach eigenen Angaben in seinem Hinterhof verscharrt (sobald wir seine Privat-Adresse herausfinden, machen wir uns mit einer Schaufel auf den Weg). Seit mittlerweile sechs Jahren steht er bei Valve unter Vertrag, für die er momentan nonstop in Sachen *Half-Life 2* unterwegs ist. Auch wenn er der Musiker-Karriere den Rücken gekehrt hat, nimmt die brotlose Kunst noch immer einen großen Platz in seinem Privatleben ein. Delikates Detail am Rande: Uns gegenüber hat er verraten, dass er in der Grundschule immer David Bowie imitiert hat. Ob er damit den Gesang oder die exotischen Bühnenoutfits meinte, wagten wir nicht zu fragen. Und um ehrlich zu sein, interessiert uns das auch nicht die Bohne! AHMET ISCITÜRK


www.space-colony.de
BAUTAFEL
Hier entsteht demnächst eine
SPACE COLONY
Die komfortable Ausstattung wird Sie erfreuen:
Klimaanlage, Fitnessstudio, Sauna, Bar, Golfplatz, Grünanlagen,
Disco, 10-Sterne-Hotel und vieles mehr!
Bauherr, Planung und Ausführung:
Sie ganz alleine!
Spielen erlaubt!
Aliens haften für ihre Mutanten
PC CD-ROM
SPACE COLONY
GATHERING
Space Colony - Die All umfassende Aufbau- und Alltagssim
PC CD ROM
FIREFLY
GATHERING


Mehr Action · Multiplayer · Detaillierte Tutorials

Jetzt sahnst du ab!

Wer schon ein Abo der PC ACTION hat, darf sich freuen. Jetzt können Sie nämlich jeden Monat automatisch fette Preise abräumen. Gut, was?

Okay, erst die bekannten Fakten: Abonnenten genießen viele Vorteile. PC ACTION bekommen Sie günstiger, um die Beschaffung Ihres konkret korrekt krassen Spielemagazins brauchen Sie sich nicht zu kümmern und durch die frühzeitige Belieferung sind Sie in der Regel schon ein paar Tage vorher weiser als Kioskkäufer. Doch das wissen Sie ja schon, wenn Sie Abonnent sind.

ALLES VOLLAUTOMATISCH!

Zusätzlich haben wir aber ein Extra-Schmankerl zu bieten: Denn jeder treue Leser nimmt automatisch an einem Gewinnspiel teil. Pro Monat einmal und ganz ohne Pferdefuß verlosen wir unter allen Abonnenten einen Multimedia-PC, eine PlayStation 2 von Sony, einen GameCube und einen Game Boy Advance SP von Nintendo.



Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Abgreifen und mitmachen per SMS!



RAVEN SHIELD: ATHENA SWORD

SEITE 93

Ubisoft und PC ACTION verlosen fünf brandneue *Athena Sword*-Spiele. Beantworten Sie die Frage auf Seite 93 und senden Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca1" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca1 A) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 654****; Schweiz: 0901 210 411*****

FREEDOM FIGHTERS

SEITE 95

Wir verlosen in Zusammenarbeit mit Electronic Arts jeweils fünf Taschen, Spiele und T-Shirts zu *Freedom Fighters*. Beantworten Sie folgende Frage: In welcher Stadt spielt *Freedom Fighters*? Schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca2" und darauf das Lösungswort (Beispiel: pca2 Berlin) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 654****; Schweiz: 0901 210 411*****

WORLD RACING

SEITE 117

In Zusammenarbeit mit TDK verlosen wir fünf tolle Fan-Pakete. Beantworten Sie die Frage auf Seite 117 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca3" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstabenl (Beispiel: pca3 C) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 654****; Schweiz: 0901 210 411*****

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

SEITE 30

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pcal" und darauf folgend den Spieletitel (Beispiel: pcal gta vice city) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 655****; Schweiz: 0901 210 412*****

Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats.

DARAUF WARTEST DU!

SEITE 51

Welches Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pcaw" und darauf folgend den Spieletitel (Beispiel: pcaw anno 2109) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 655****; Schweiz: 0901 210 412*****

Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel.

LESER GRÜSSEN LESER

SEITE 33

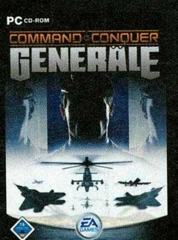
Grüßen Sie Freunde, Bekannte und andere PC-ACTION-Leser locker-flockig per SMS. Senden Sie eine Kurzmitteilung mit dem Schlüsselwort „pca" und darauf folgend Ihren maximal 160 Zeichen umfassenden Text (Beispiel: pca Mein Chef ist genial, Gruß Harald F.) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Jeden Monat werden die originellsten Texte veröffentlicht. Der kreativste Leser wird zudem mit einem Spiel belohnt.

*Pro SMS € 0,49. (Alle Netze! Vodafone-D2-Anteil € 0,12); ** € 0,60; *** sfr 0,70; **** € 0,41/Min.; ***** sfr 0,50/Min.






PC CD-ROM
COMMAND & CONQUER
GENERÄLE
DIE STUNDE NULL


PC CD-ROM
COMMAND & CONQUER
GENERÄLE


EA GAMES

NETNEWS

LAN-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Felix Lohmeier von PlanetLAN weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!





Felix Lohmeier
Aka Parcefix
21 Jahre
PlanetLAN
fl@planetlan.de

„Der elektronische Sport ist auf dem Vormarsch und präsentiert sich immer professioneller. Allerdings ist es immer noch eine zerstückelte Szene, was die Gründung zweier konkurrierender Dachverbände anschaulich beweist."

»Das junge Ding will dem Weihnachtsmann an den Sack. Leider ist der fast leer!«



Geh mir auf den Sack!



Wenn 2.000 Zocker und sogar der Weihnachtsmann am Start sind, dann kann das nur eines bedeuten: Die NORTHCON WINTER '03 steht an!

LAN-Party | Mit Nikolaus veranstaltet das Team von innovaLAN die größte LAN-Party des Jahres. Dabei kommt der Veranstaltungsort dem Zuhause des Weihnachtsmanns nah: Vom 19. bis 21. Dezember werden 2.000 Teilnehmer bei der NorthCon Winter '03 in Neumünster/Schleswig-Holstein erwartet. Im nördlichsten Zipfel Deutschlands lassen die Zocker die Bytes rieseln und spielen sich in Weihnachtsstimmung. Für innovaLAN ist die Zahl von 2.000 Zockern eine Herausforderung, die sie jedoch sicher meistern werden. Mit mehreren LAN-Partys um die 1.000 Teilnehmer hat das 50-köpfige Team um Marco Grimm bereits viel Erfahrung gesammelt. Im Norden scheinen auch genügend Teilnehmer beheimatet zu sein, denn in Zusammenarbeit mit der NFRAG hatte die NorthCon im vergangenen Winter knapp 1.700 Zocker nach Neumünster gelockt. Für das Wohl der Spieler gibt es eine separate Schlafhalle, Duschen und Verpflegung über den hauseigenen Caterer. Eine Internet-Standleitung sorgt für Kontakt zur Außenwelt. Ein Ticket kostet 32 Euro im Vorverkauf. Der Eintritt ist erst ab 18 Jahren möglich – wie in Harald Fränkels Lieblings-Puff. FELIX LOHMEIER

Info: www.northcon.de



»Rekordversuch: Wie lange schaffen es 2.000 Leute, nur auf weiße Bildschirme zu starren?«



Vorspiel beendet!

Hurra! Die Qualifikationsphase der vierten PCA-WWCL-SAISON ist vorüber. Im Finale treffen jetzt die besten Spieler aufeinander!

E-Sports/LAN-Party | Es geht um eine Menge Preise und viel Ruhm und Ehre. Über 200 Zocker haben sich in sieben Disziplinen für die Endrunde qualifiziert. Die Finalspiele der vierten PC-ACTION-WWCL-Saison finden vom 17. bis 19. Oktober in der Messe Hannover statt. Neben den bekannten Teams und Spielern haben sich diesmal viele Newcomer qualifiziert, was Spannung verspricht. Für alle Hobbyzocker bietet sich ein Besuch der LAN-Party „The Activation" an, die zur selben Zeit und am selben Ort stattfindet. Veranstalter InnovaLAN berichtet, dass noch einige der 1.360 Plätze frei sind. Während der Spielpausen lohnt sich ein Gang zur riesigen Chill-out-Area, in der sich Massageliegen von Brainlight befinden. Weitere Programmpunkte sind die Intel Racing Tour mit 2.000 Euro Preisgeld pro Tag, eine Ausstellung mit PCs der jüngsten deutschen Case-Mod-Meisterschaft und eine Retro-Area mit alten Computerspielen und Spielautomaten. Mit dabei sind ferner Overclocker, die ihre erste Deutsche Meisterschaft im Übertakten austragen. Die PC-ACTION-WWCL-Finals finden zeitgleich mit der Jugendmesse Nexxt Generation statt. Ein Ticket für Zuschauer kostet 9 Euro. FELIX LOHMEIER


Sieger des Vorjahres: Bitte schauen Sie auf die Finalisten und ihre schönen Medaillen und nicht auf die Glocken der Damen – das gehört sich nicht.

Info: http://finals.wwcl.net; www.the-activation.de


»Als der Herr mit Brille zugab, PC ACTION zu lesen, wurde er Opfer körperlicher Gewalt.«

»Mit diesem Gerät generieren wir unsere Bildunterschriften. Momentan ist das Teil im Arsch.«

Lan Solo?

Schockierend! Unzählige LAN-Party-Besucher mussten währen des FRANKEN FRAG FESTIVALS beinahe alleine zocken!

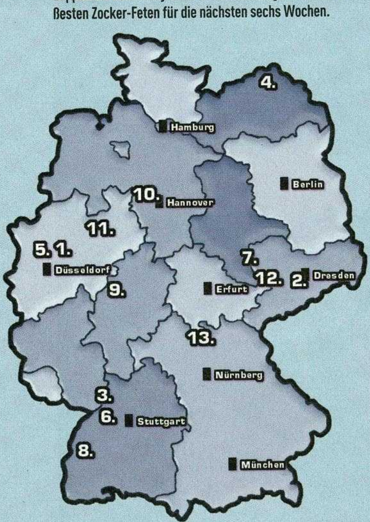
LAN-Party | Während des Franken Frag Festivals (F3) in Bad Windsheim und bei vielen anderen LAN-Partys auf der ganzen Welt hatten die Netzwerktechniker mit dem Windows-RPC-Bug zu kämpfen. Mit großem Engagement scannte das F3-Team alle 400 Rechner der Teilnehmer, die zuvor ohne die nötigen Patches für Netzwerkprobleme gesorgt hatten. Und als ob das nicht schon genug Probleme wären, sorgte ein defekter Backbone (Kernstück des Netzwerks) für zusätzliche Probleme. Als alles wieder lief, war aber beste Partystimmung angesagt, wie man es von den F3-LAN-Partys kennt. Wer braucht schon scharfe Weiber und eine architektonisch anspruchsvolle Umgebung, wenn er mit hunderten PC-Zockern feiern darf? FELIX LOHMEIER

Info: www.f3-lan.de

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKER-FETEN

Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten sechs Wochen.



	Party	Datum	PLZ/Ort	Teilnehmer	PC ACTION WWCL	URL
	DEUTSCHLAND					
1	ju:nien VI	26.09.2003	58095 Hagen	656	✘	http://union.lanparty.de
2	ProjectLANus	26.09.2003	01279 Dresden	300	✔	www.projectlan.de
3	Gigahertz LAN: XV	03.10.2003	76646 Bruchsal	408	✘	www.gigahertz-lan.de
4	Sund-Xplosion 5	03.10.2003	18435 Stralsund	220	✔	www.sund-xplosion.de
5	[Da-Ruler]RealLan VII	10.10.2003	45133 Essen	200	✔	www.da-ruler-ev.de
6	IBL Das Aight-Team	10.10.2003	75038 Oberderdingen	300	✘	www.ibl-lan.de
7	Böhlen LAN VI	17.10.2003	04564 Böhlen	330	✘	www.boehlen-lan.de
8	Circus Infernus -555-	17.10.2003	77656 Offenburg	555	✘	www.circus-infernus.de
9	Marburg-LAN 5.0	17.10.2003	35083 Wetter	300	✘	www.marburg-lan.de
10	PCA-WWCL Finals	17.10.2003	30521 Messe Hannover	300	FINALS	http://finals.wwcl.net
	The Activation	17.10.2003	30521 Messe Hannover	1.360	✔	www.the-activation.de
11	Slaughterhouse #11	17.10.2003	33378 Rheda-Wiedenbrück	1.080	✔	www.mytsh.de
12	Clans In Action LAN 3	24.10.2003	04736 Waldheim	600	✘	http://clans-in-action.de
13	INVASION Deluxe 2003	24.10.2003	96215 Lichtenfels	500	✘	www.invasion-deluxe.de
	ÖSTERREICH					
	Lanparty Leonding 2003	03.10.2003	4060 Leonding	400	✔	www.mclan.at
	Jederlan 2	10.10.2003	5071 Wals/Salzburg	300	✔	www.jederlan.at
	SCHWEIZ					
	Ctrl + Alt + Delete 4	03.10.2003	9240 Uzwil	200	✘	www.ctrl-alt-delete.info
	NetGame Con II/2003	10.10.2003	3076 Worb	200	✘	www.netgame.ch
	sLANp VII	24.10.2003	8180 Bülach	450	✔	www.slanp.ch



Aufwärmen mit Parisern

Paris ist modern! Dort gibt es nämlich einen Vorgeschmack auf die jährlichen WORLD CYBER GAMES, wo sogar Frauen reindürfen!

E-Sports | Die World Cyber Games finden jährlich in Korea statt und verstehen sich als die Olympischen Spiele im elektronischen Sport. Da es ein weiter Weg bis Korea ist und die WCG bisher in Europa wenig präsent war, hat sich das Organisationskomitee nun entschlossen, vom 26. bis 27. September auf dem ehemaligen Expo-Gelände in Paris einen „Warmup" zu veranstalten. Eingeladen sind alle europäischen Spieler, die sich für die eigentliche „Olympiade" qualifiziert haben. Zusätzlich gibt es ein Frauenturnier mit 16 *Counter-Strike*-Teams. Die Spiele in Korea folgen vom 12. bis 17. Oktober.

FELIX LOHMEIER

Info: www.wcg-europe.com

DOMINA LUDENS

DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig steigenden Menge der Zockerweibchen vor.

Name: Marlene
Beruf: Schülerin
Alter: 17 Jahre
Nickname: kasheeza
E-Mail: movie_without_you@yahoo.de
Lieblingsgenre: Ego-Shooter, Rollenspiele, Action
Lieblingsspiele: GTA 3, indizierter Titel, Metal Gear Solid
Seit wann ich spiele: Seit rund zwei Jahren.
Statement: Ich lese eure Zeitung, sehe eine bestimmte Sendung im TV und glaube, vom Zocken eine Menge Ahnung zu haben. Das Einzige, was mich von einem männlichen Spieler unterscheidet, ist das gewisse Etwas und deshalb bin ich das Zockerweibchen Deluxe! Proll muss sein!

Anm. d. Red.: Du unterscheidest dich nur durch das gewisse Etwas von einem männlichen Zocker? Quatsch, denn: Wusstest du, dass das Gehirn eines Mannes schwerer ist als das einer Frau? Ehe du jetzt deine Brüder bei uns vorbeischickst: Wir haben nie behauptet, das Gewicht hätte was mit der Intelligenz zu tun! Außerdem haben wir dich ganz doll lieb.

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns! Einfach Ihre persönlichen Steckbrief-Daten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab damit an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.





1&1

Hau doch ab!

PC ACTION, Tiscali Games und NBC Giga Games schicken Sie auf eine **Traumreise.** Mit BiosFear können Sie einen **Trip nach Südkorea** gewinnen – inklusive Besuch bei den Entwicklern und einer Besichtigung von Seoul, der spannenden Hauptstadt Südkoreas.

DAS IST ZU TUN:

Holen Sie sich den Client von *BiosFear* (www.biosfear.de/gewinnspiel), melden Sie sich zur kostenlosen Testphase an und schicken Sie uns das schönste Bild aus dem Spiel. (Ab dem 1. Oktober 2003 wird *BiosFear* kostenpflichtig – wenn Sie sich das Spiel aber von dem angegebenen Link holen, können Sie bis zum 17. Oktober 2003 kostenlos spielen.) Der schönste Screenshot, der von einem Zockerweibchen eingeschickt wird und der schönste, der von einem Zockermacho kommt, gewinnen. Beide Gewinner fliegen dann zusammen nach Südkorea. Außerdem gibt's bis zum Ende der Aktion am 17. Oktober 2003 jede Woche ein kostenloses Jahresabo von *BiosFear* zu gewinnen.

DER GEWINN:

Beide Hauptgewinner bekommen einen Flug nach Seoul und drei Nächte in einem prima Hotel spendiert. Selbstverständlich besteht die Möglichkeit, die südkoreanische Hauptstadt zu erkunden, die mit alter asiatischer Kultur und modernstem Businessdistrikt lockt und ein tolles Nachtleben zu bieten hat. Highlight der Reise ist der Besuch bei den Entwicklern von *BiosFear* – diese stehen unseren Gewinnern Rede und Antwort. Vielleicht erfahren Sie ja sogar, welche Neuerungen und welche neuen Welten es demnächst für alle *BiosFear*-Spieler gibt ...

SO GEHT'S:

Einen Screenshot können Sie im Spiel durch Betätigen der DRUCK-Taste anfertigen. Dieser wird dann im Spieleverzeichnis (Unterverzeichnis lag_shot) abgespeichert. Bitte das Bild in das JPG-Format konvertieren, dann zusammen mit vollem Namen und Alter mailen an contest@biosfear.de. Pro Person und Woche darf nur ein Screenshot eingeschickt werden.

EINSENDESCHLUSS: 17. OKTOBER 2003


»Hinten rechts gibt's also Freibier, ja?«

TEILNAHMEBEDINGUNGEN:
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Tiscali Games, der Computec Media AG, NBC Giga und von Start.de sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen.
Mit Einsendung des Bildes geben Sie Ihre Zustimmung zur Veröffentlichung des Screenshots auf Websites und in anderen Medien im Zusammenhang mit der Berichterstattung über *BiosFear* und/oder diesen Wettbewerb.

Das ist BiosFear!

Kleine Koreaner mögen große Rollenspiele. Eines der dort erfolgreichsten kommt jetzt nach Deutschland: *BiosFear* ist actionreich, bunt und mixt das Beste aus Science-Fiction und Fantasy gnadenlos zusammen. Die Story ist schnell erzählt: Die Erde wurde von den Menschen zerstört, 500.000 hatten Glück und wurden in einem Raumschiff evakuiert. Unglück im Glück: Auf dem Planeten, der die Rettung bringen sollte, tobt ein Krieg zwischen den einheimischen Rassen. Dann tauchen auch noch Mutanten auf. Immerhin versöhnt dieser gemeinsame Feind die verfeindeten Parteien. Und so haben Sie bei *BiosFear* die Wahl, ob Sie ein Mensch (technologisch stark), Bulkan (offensiver Kämpfer), Kailipton (offensiver Magier) oder Aidia (defensiver Magier) sein wollen. Was dann kommt, ist Hack 'n' Slay in einer nicht übermäßig detaillierten, aber abwechslungsreichen und auch auf schwachen Rechnern flott und flüssig dargestellten 3D-Umgebung. Eines der wichtigsten Features für Langzeitspielspaß sollen die Burgbelagerungen werden: Gilden schnappen sich Festungen und zu einem vorher verkündeten Zeitpunkt kloppen sie sich dann in Massenschlachten. Der Client ist schon jetzt per Download erhältlich und im nächsten Heft auch auf unserer Heft-CD zu finden.

FAKTEN

GENRE:	Online-Rollenspiel
ENTWICKLER:	Nako/Tiscali Games
FERTIG ZU:	85 %
ERSCHEINT:	4. Quartal 2003
VERGLEICHBAR:	Diablo 2, DAOC
INTERNET:	www.biosfear.de

www.pcaction.de

Wie, Sie kennen noch nicht unsere geniale Homepage? Dann wird's aber Zeit! Was genau Sie auf WWW.PCACTION.DE erwartet, verraten wir Ihnen hier und jetzt.

Themen-Chat

Sie haben Fragen zum potenziellen Hit *Half-Life 2*? Dann löchern Sie uns! Und zwar am Dienstag, 7. Oktober, um 16:30 Uhr im großen *Half-Life 2*-Themenchat.

Den Link zum Chatroom finden Sie auf www.pcaction.de unter der Rubrik „Spielerforum". Wir freuen uns auf Sie!

Redaktionstagebuch

Die mit Abstand beliebteste Rubrik unserer wunderschönen Homepage ist das Redaktionstagebuch. Dort lesen Sie beispielsweise, warum unser Getränkeautomat Herrn Fränkel zur Weißglut bringt, welche tollen Spiele wir gerade testen oder wie Kollege Bezold bei den Dreharbeiten zu unserem neuen Blödelvideo den Kameramann krankenhausreif schlug. Das ist Unterhaltung auf niedrigstem Niveau! Natürlich können Sie jeden Artikel kommentieren und im Forum mit anderen Lesern darüber quatschen. Hier ist schon so manche witzige Diskussion entbrannt. Das Redaktionstagebuch finden Sie weltexklusiv auf www.pcaction.de.



Dein Stimmzettel!



Um an unseren Lesercharts teilzunehmen, müssen Sie neuerdings nicht mal mehr eine Postkarte oder E-Mail schreiben! Ab sofort können Sie Ihre Lieblingsspiele auch bequem unter www.pcaction.de wählen. Ein Mausklick auf Ihren Favoriten genügt und Ihre Stimme ist gezählt. Genial einfach, einfach genial! Außerdem verlosen wir unter allen Teilnehmern ein aktuelles Computerspiel. Den virtuellen Stimmzettel finden Sie unter der Rubrik „Spielerforum" bei „Lesercharts".



Gewinnspiel

Mal eben so ein Notebook im Wert von 1.400 Euro abgreifen – wo geht das schon? Natürlich auf www.pcaction.de. Unsere große Leserbefragung macht's möglich. Wir möchten wissen, für welche Spiele Sie sich begeistern, welche Hardware Sie einsetzen und welche Spiele-Plattformen Sie benutzen. So können wir Sie in Zukunft noch besser über Ihr Hobby informieren. Ihr Zeitaufwand liegt bei rund drei Minuten, die Gewinnchancen sind einfach fantastisch! Denn neben dem Notebook vertickern wir zahlreiche Topspiele. Wer da nicht mitmacht, ist selber schuld. Die Leserbefragung finden Sie unter dem Menüpunkt „Spezial". Übrigens dürfen Sie jeden Monat aufs Neue teilnehmen.

LESER BRIEFE

Für die Frauenbewegung!

Warum die Emanzipation auf der Stelle tritt und wie wir besonders etwas gegen die unterschwelligen Diskriminierungen tun können.

Neulich habe ich was gehört, das hat mich empört. Da soll sich eine junge Dame als Laborantin bei einer Samenbank beworben und während des Vorstellungsgesprächs selbstbewusst „Ich kann alles, was auch ein Mann kann" gesagt haben, worauf ihr der Chef antwortete: „Echt? Na dann nehmen Sie mal das Gefäß hier, gehen in eine der Kabinen und eröffnen ein Konto, hahaha!" Diskriminierend! Skandal! Also ich finde den Kampf des weiblichen Geschlechts um Gleichberechtigung total wichtig, verehrte Leser/innen. Es ist bereits viel getan: So trat 1999 endlich die Regelung in Kraft, die Bezeichnung von Hoch- und Tiefdruckgebieten jährlich zu wechseln – deshalb heißen Hochs 2003 ja Roswitha oder Kunigunde statt Erwin oder Giselher. Obwohl ein Tief nicht zwingend mit schlechtem Wetter zu tun hat: Es geht hier ums Prinzip, verdammt noch mal! Doch noch viel schlimmer sind unterschwellige Diskriminierungen. Das beginnt beim Fußball: Es ist üblich, von der „Torfrau" zu sprechen. Wenn ich aber Wörter wie „Mannschaft" höre und während der Halbzeit davon die Rede ist, dass die Kickerinnen mit „Mandarinen" Vitamine zu sich nehmen, schäme ich mich für den Reporter, dieses Chauvi-Schwein. Nebenbei erwähnt vermute ich sowieso, dass Jürgen Klinsmann ein Arsch ist, weil er seinen Namen nicht ändert. Nelson „Mandela" würde ich nicht heiraten wollen, wenn ich eine efrauzipierte Frau wäre. Passt man/frau genau auf, stellt er/sie schnell fest, dass derlei Sprach-Sticheleien in allen Bereichen/Bereichinnen zu finden sind. Im Geschichtsunterricht/in der Geschichtsunterrichtin ist immer nur von „den Normannen" die Rede, als ob die alle schwul gewesen wären. Und wie sollen unsere Waldorf-Schüler/innen gleichberechtigt aufwachsen, wenn's nur den Weihnachtsmann gibt? Ganz klar: Ihm den Sack abzunehmen, wäre ein erster Schritt/eine erste Schrittin. Es gibt noch viel zu tun. Packen wir's an. Ich wünsche Ihnen noch ein schönes Leben.

Ihr Harald Fränkel

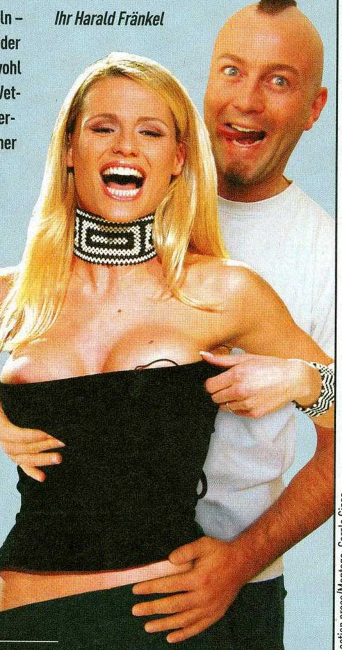


Foto: action press/Montage: Carola Giese

Mehr Schwachfug unter: www.harald-fraenkel.de

»Überraschung! Das hat man davon, wenn ein Kamerad hinter einem steht.«

WER FRAGT, GEWINNT

Hab ein paar Fragen zur euren Gewinnspielen: 1. Können Familienmitglieder, die im selben Haushalt wohnen, auch teilnehmen? 2. Ist es möglich, mehrere Postkarten in einen gemeinsamen Umschlag zu schicken?

DMYTRO BARONOV, PER E-MAIL

Dmytro Baranov? Geschmeidiger Name … äh … ja, das geht voll in Ordnung, selbst wenn's nicht alles deine Verwandten sind: Kollege Iscitürk schickt auch immer Postkarten von allen Bewohnern seines Asylbewerberheims, wenn's bei *Praline* ein aufblasbares Schaf zu gewinnen gibt.

FEHLERTEUFEL 1

[Montag, 8. September 2003, 18:04 Uhr.] Verständlich, dass man bei der Hitze mal auf andere Gedanken kommt, aber dass es so schlimm ist, dass man in Ausgabe 10/2003 nach Seite 65 nur noch an 666 denken kann, dafür muss die Hitze wirklich extrem gewesen sein.

BENJAMIN SCHMIDT, PER E-MAIL



»Auf dieser Seite ist genau ein guter Gag versteckt. Wer ihn findet, darf ihn behalten.«

Hitze ist ein gutes Stichwort! Hölle, Hölle, Hölle! Die Sache mit 666 … nun … bei dem Spiel ging's um Satan, die Überschrift lau-

tete „Heidenspaß", die 666 ist die Zahl des Teufels, wir machen gern Späßchen, wir hielten unsere Leser für intelligent und ... apropos intelligent: Vergiss es, Benjamin.

VORSICHT BISSIGER REDAKTEUR

FEHLERTEUFEL 2

[Dienstag, 9. September 2003, 18:26 Uhr.] *Was soll ich vergessen?*

BENJAMIN SCHMIDT, PER E-MAIL

Ach nichts.

FEHLERTEUFEL 3

Boah! Seid ihr schlecht! In Ausgabe 10/2003 habe ich den wohl dähmlichsten Fehler der Welt gefunden! ROFL! Also: Was kommt nach Seite 65? Genau, 66 und nicht, wie ihr behauptet, 666! [...] Abi, aber keine Ahnung von nix! So, das ist doch mal wieder ein Beweis, dass Redakteur sein BLÖD macht. [...]

STEFAN NELS, PER E-MAIL

Siehe „Fehlerteufel 1". Ferner: Dämlich schreibt sich ohne „h", weil's von „Dame" kommt. So, die Redaktion geht jetzt mal geschlossen eine Runde weinen.

FEHLERTEUFEL 4

Wenn man Seite 66 der aktuellen Ausgabe aufschlagen will, erblickt man die Seite 666. 1. Möglichkeit: Der/die Layouter/in war mal wieder besoffen. 2. Möglichkeit: Eine indirekte Anspielung auf die Vorschau des Spiels „Apocalyptica" (666 → Teufel → Ende der Welt) 3. Irgendein geheimes Zeichen von einem Satanisten im Redakteursbüro?

PHILLIP SASSEN, PER E-MAIL

Alle drei Vermutungen treffen zu. Übrigens danke für die Ehrenrettung, Phillip, wir standen wegen unserer Leser bereits auf dem Dach des Verlagsgebäudes und wollten gerade springen.

GEILE BILDER

Hi Leute. Ich hab hier zwei echt geile Bilder von Games-Convention-Babes und mir. Ich finde, die solltet ihr in eurem Heft abdrucken, [...] allein weil ich ein treuer Leser eures Heftes bin. Also zieht sie euch rein! Ihr könnt ja entscheiden, welches die besten sind. [...]

MARTIN DATZKOV, SENFTENBERG



»Sarah Connor und der bewegte Mann.«

Wir haben entschieden, dass die Blonde für eine Veröffentlichung taugt. Nur der hässliche Kerl links neben ihr (der mit der Erektion) hat den ästhetischen Gesamteindruck gestört.

SO'N SCHEISS

[...] Als ich heute auf der Ab-18-DVD die Videos gucken wollte und die Scheiße nicht ging, brach in mir ein Gefühl der Wut aus. Das ist Phase 1 und bei mir schon ein gefährlicher Gemütszustand! Jetzt, wo ich dir diese Mail schreibe, wird aus meiner Wut so langsam Hass! Das ist Phase 2 und bereits sehr gefährlich! Warum kann ich nicht mehr die Scheiß-Videos auf DVD gucken? Ging ja früher auch, aber jetzt nicht mehr. Was soll die Scheiße? [...]

MARKUS HORN, BERLIN

Es handelte sich um einen Intelligenztest. Wir wollten wissen, ob unsere Leser kapieren, dass unsere neue DVD beidseitig mit Daten bespielt und wendbar ist. Natürlich hatten wir das vorher mit Rhesusaffen durchgespielt und neun von zehn Versuchstieren haben es geschafft. Tut uns übrigens Leid für dich, Markus ...

SCHLÜSSELFRAGE

Servus, Fränkel. Du bist der Größte, darum wollte ich dich fragen, ob du mir helfen könntest. Und zwar habe ich ein Problem mit [Indiziert] *und* [Indiziert]. *Immer wenn ich es im Internet spielen will, erscheint eine Meldung die lautet: „INVALID_CDKEY". Ich habe keine Ahnung, was mit dem Schlüssel nicht stimmt, ich besitze zwar das Original nicht, aber der Schlüssel (ich habe schon mehrere ausprobiert) müsste passen, sonst könnte ich das Spiel gar nicht erst installieren. [...]*

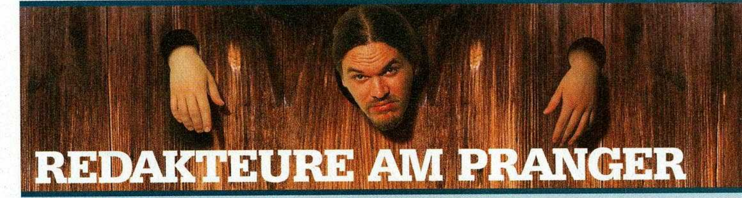
NAME IST DER REDAKTION BEKANNT



Foto: action press

»Doch nicht so bescheuert, wie er aussieht: Alex merkte bereits Stunden später, dass der Schlüssel für das neue Auto gar nicht passt.«

Du wartest bestimmt auch noch auf die Antwort von *Auto, Motor, Sport*, wie man nachts ohne Schlüssel einen Ferrari aufkriegt.



REDAKTEURE AM PRANGER

Hesse gehört an den Pranger, und zwar für ganz lange Zeit. Auf Seite 72 der PCA 10/03 beschreibt er den tanzenden roten Punkt einer „Infrarot-Zielvorrichtung". Hihi. [...] Er meinte wohl den roten Punkt einer „Laser-Zielvorrichtung". Auch wenn die Evolution immer weiter fortschreitet, glaube ich nicht, dass Hesse im infraroten Bereich noch irgendwas tanzen sieht. Höchstens vielleicht im Rotlichtbereich. Aber das ist eine andere Sache. [...]

ROCCO THIEME, PIRNA

Auf S. 86 in der Rubrik „Besserwisser" hat Herr Hesse statt Nachttisch-Schublade Nachtisch-Schublade geschrieben (ouahauaha). [...]

LEONHARD SCHOLZ, TAUNUSSTEIN

Immer wieder erbärmlich, wie dilettantisch PCA-Redakteure versuchen, sich aus der Verantwortung zu faseln. Nehmen wir als Beispiel den Prangerantrag von Herrn Scholz. Zitat **Joachim Hesse**: „Natürlich war die Nachtisch-Schublade gemeint, weil da lauter leckere Sachen drin sind." Die Prangerkommission verhängte wegen der nicht vorhandenen Einsicht und des klaren Doppelfehlers in der vergangenen Ausgabe natürlich eine besonders harte Strafe. Hesse musste zwei Konkurrenz-Spiele-Magazine komplett durchlesen und wurde währenddessen mit Gewalt wach gehalten. Den Schreien nach zu urteilen, dürften die Qualen schrecklich gewesen sein.

UND DIE SIND AUCH DOOF!

REDAKTEUR	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Florian Hannich/ Esther Marsch	Auf Seite 20 der Ausgabe 10/2003 haben wir versehentlich eine falsche Internetadresse angegeben, im Artikel über das umstrittene Lied „Mehr Waffen". Daraufhin wollten einige unserer Leser die Homepage der österreichischen Sanges-Trulla Christina Stürmer stürmen, um im dortigen Gästebuch ihre wenig netten Duftmarken zu hinterlassen („billige, massenmarktträchtige, inkompetente Scheiße" etc.). Dummerweise landeten die Fäkalverbalakrobaten auf der falschen Seite und teilten ihre Gedanken mit einer unschuldigen Christina, die für einen internationalen Logistikdienstleister tätig ist. Ups! Wie sich in die korrekte URL www.christinaonline.at ein saublöder Bindestrich (www.christina-online.at) mogeln konnte, ließ sich nicht genau rekonstruieren. Nur so viel: Ein PCA-Schreiber war's nicht. Es kann folglich nur im Layout oder Lektorat passiert sein. Wir erklären deshalb sicherheitshalber Herrn Hannich und Esther Marsch zu gleichen Teilen für doof.	Daniel Jutrosinski, Hamburg

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN



FESSELNDES FÜR DIE FESTPLATTE













Platz	Trend	Vormonat	Spiel	Hersteller
1	–	(1)	GTA VICE CITY	Rockstar Games
2	–	(2)	GOTHIC 2	Piranha Bytes
3	–	(3)	BATTLEFIELD 1942	Digital Illusions
4	Λ	(7)	VIETCONG	Pterodon
5	–	(5)	WARCRAFT 3	Blizzard Entertainment
6	V	(4)	MAFIA	Illusion Softworks
7	V	(6)	FREELANCER	Digital Anvil
8	–	(8)	COUNTER-STRIKE	Gooseman
9	Λ	(10)	ELITE FORCE 2	Ritual Entertainment
10	Λ	(17)	DIABLO 2	Blizzard Entertainment
11	Λ	(NEU)	TRON 2.0	Monolith Productions
12	V	(9)	ENTER THE MATRIX	Shiny Entertainment
13	V	(11)	SPLINTER CELL	Ubi Soft
14	Λ	(NEU)	STAR WARS: GALAXIES	Sony Online Entertainment
15	Λ	(20)	FUSSBALL MANAGER 2003	EA Sports
16	Λ	(NEU)	FLUCH DER KARIBIK	Akella/Bethesda
17	Λ	(NEU)	C&C: GENERÄLE	Westwood
18	Λ	(NEU)	MIDNIGHT CLUB 2	Rockstar Games
19	V	(15)	TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS	Core Design
20	Λ	(NEU)	UNREAL 2: THE AWAKENING	Legend Entertainment

DU HAST GEWONNEN!

Alexander Zitzl, Diesenbach erhält ein Spiel

TRON 2.0 (Test des Monats 10/2003)

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel?

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „PCAL" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: PCAL Pac-Man) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (Österreich) oder 72444*** (Schweiz).
Oder rufen Sie einfach an:
Deutschland: 0190 658 655***
Schweiz : 0901 210 412****

Sie können auch eine Postkarte mit dem Titel an COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC ACTION Kennwort: „Die zock ich am liebsten!" Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth oder eine E-Mail an liebling@pcaction.de schicken. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

* 0,49 € (Alle Netze! Vodafone-D2-Anteil 0,12 €); ** 0,60 €; *** 0,70 sfr; **** 0,41 €/min ***** 0,50 sfr/min

AUF DVD

VIDEO

Die Spottschau: Acht Tipps, wie selbst PC-Spieler nicht fett werden.

AB IN DIE FALLE!

Ich kaufe die PC ACTION schon seit einiger Zeit, aber immer nur alle paar Monate. Zumindest bis heute, denn euer aktuelles Heft hat mir so gut gefallen, dass ich gar nicht mehr aufhören konnte, die tollen Artikel zu lesen. Da gab's nur eine Möglichkeit: Die Zeitschrift muss abonniert werden. Das tat ich auch und freue mich auf ein ganzes Jahr PC ACTION frei Haus! Ich möchte hiermit das gesamte Team loben, denn so unterhaltsam und informativ zugleich ist keine zweite PC-Zeitschrift! [...]

FLORIAN TATSCHNER, PER E-MAIL

Danke und herzlich willkommen, Florian! Jetzt haben wir bereits 26 Abonnenten in der Falle. Wir werden reich.

MEIN LIEBLING

[Betreff: Gewinnspiel „Lieblingsspiel"]
Mein derzeitiger favourite ist

PETRA NOLTE, PER E-MAIL



»Trost vom Glaspenisbläser: Keine Sorge, 25 Zentimeter sind guter Durchschnitt.«

Foto: action press

Brad Pitt? Saddam Hussein? The Mighty Clit Climaxer? Typisch Frauen! Immer sollen wir Männer raten, was sie denken, und schaffen wir's nicht, heißt's: „Du bist ja SO unsensibel!"

STREBT TAUSEND TODE!

Ihr werdet alle STREBEN, für das, was du getan hast.

ALEXANDER SCHWENK, PER E-MAIL

Hier sehen wir, wie weit uns die deutsche Bildungspolitik gebracht hat. Nicht mal korrekt formulierte Morddrohungen kriegt man mehr heutzutage. Schlimm. Ganz schlimm.

HER DAMIT! 1

Warum ich den Sperrmüll haben will? Weil ich in den Sommerferien bei der Müllabfuhr gearbeitet habe und dort über Wochen nur Sperrmüll entsorgt habe. Und nicht solch hochwertiges Zeug, wie ihr das habt, sondern Peter-Maffey-CDs und alte SEGA-Mega-Drive-Spiele! Da meine



KLUGSCHEISSER DES MONATS

Ich stelle einen Pranger-Antrag für Herrn Alexander Geltenpoth, weil er null Ahnung von grundlegender Geometrie hat. Auf Seite 74 in Ausgabe 10/2003, der Troll im rechten unteren Bild steht nicht im PentaGON sondern in einem PentaGRAMM. Pentagon ist ein hässlicher fünfeckiger Kasten, der die US-Militärführung beinhaltet, benannt nach der äußeren Form, einem regelmäßigen Fünfeck. Alles, was die beiden gemeinsam haben, ist das griechische Wort „Penta", das für die Zahl 5 steht und sonst nichts. [...]

THEODOR ROSSBERGER, BRACKENHEIM

Super, Herr Rossberger! Blöd an Ihrer Theorie ist bloß, dass die fünf Ecken des Pentagramms durch Mauern verbunden sind und damit ein Pentagon bilden. Und selbst wenn dem nicht so wäre und Ihnen die Doppeldeutigkeit von „Den Troll im Pentagon haben wir uns aber anders vorgestellt" entgangen sein sollte (wovon wir schwer ausgehen): In unserem Heft finden sich überall blödsinnige und flachwitzige Bildunterschriften, die speziell für Bremsdenker mit französischen Anführungszeichen gekennzeichnet sind. Jetzt stellt sich die Frage: Haben Sie null Ahnung von grundlegender Geometrie oder wiegt Ihr Gehirn statt rund 1,3 Kilogramm nur fünf Pentagramm?

Konsole schon vor Jahren das Zeitliche gesegnet hat, war das toll. Die Peter-Maffey-CDs bekam man nicht mal bei Ebay los, gilt ja auch mehr als Fetisch-Artikel. [...]

MARCEL LOTTERMOSER, MECHERNICH-BESCHEID

Wieso? Lag 'ne Oberlippen-Warze bei?

DU BIST JA 'NE LEUCHTE!

Ich hab mir grad auf eurer geilen Website die Webcams angesehen. In allen Räumen ist es sehr düster (bis auf das von Bigge und dir). Vielleicht sollte mal ein wenig Licht in alle Redaktionsräume fallen, damit eure Schreibsklaven besser sehen können, was sie immer für einen Dreck schreiben. [...]

STEVEN BECKER, SINZIG

Wenn auf deinem Monitor bei Dunkelheit nichts zu sehen ist, ist das Teil vermutlich a) hinüber oder b) ausgeschaltet. Nur so als Tipp, Steven.



»Wer genau hinsieht, entdeckt auf dem Bild einen alten Sack.«

ARSCHGEIGE

Muhahaha! Hey Fränkel! Ist dir aufgefallen, dass auf deinem Bild mit dem Schottenrock dein Sack zu sehen ist (S. 26)? Du musst ja ständig frustriert sein bei so einem kleinen Teil! Der muss seit deinem sechsten Lebensjahr nicht mehr gewachsen sein. [...]

JULIAN WOLF, LANGEN

Muhahaha! Hey Wolf, ist dir aufgefallen, dass das eine Fotomontage ist? Waren deine Eltern eigentlich sehr frustriert, als sie bemerkt haben, dass du bei Männerhintern immer so genau hinschaust?

DEKADENT?

[...] Auf der neuen PCA-DVD lässt sich ein Blick in das relativ gut ausgestattete Hotel in Schottland werfen. [...] Wie kommt ihr nur auf die Dreistigkeit, zwei Fernseher aufm Zimmer zu haben und den ganzen



BRIEF KASTEN

Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!* **Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.** Los jetzt! Ab die Post!

An **LESERBRIEFE@PCACTION.DE** oder

COMPUTEC MEDIA AG
REDAKTION PC ACTION/LESERBRIEFE
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (0451/4906-700; computec.abo@pvz.de).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/8882-882; bgenser@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD oder CD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe Service-Seite 192 und DVD-Papphülle).

... eines Ihrer Spiele nicht will, wie Sie wollen, DENN: Dafür bieten wir Ihnen die Service-Seiten 192/193 mit Hersteller-Hotlines.



SPERRMÜLL ABFUHR

Spielefirmen wollen, dass wir ihre Spiele lieben. Deshalb regnet's dauernd Geschenke. Das ist schön. Nicht für uns. Für Sie! Wir geben die Sachen nämlich ab. Schreiben Sie uns eine E-Mail an **LESERBRIEFE@PCACTION.DE** mit dem Stichwort **„HER DAMIT!"**. Vergessen Sie nicht, zu begründen, warum Sie das Zeug unbedingt brauchen.







DIESEN MONAT IM ANGEBOT:

1 x Uhr „Star Wars: Episode One" (Modell „Droid Starfighter")

1 x Überraschungspaket „Codemasters" (Quasi eine Wundertüte)

1 x Flip-Flops „Singles" + Schlüsselanhänger (Zum Selberbasteln)

GEWINNER DER VORAUSGABE:
Stefan Knospe, Oranienburg (Abenteuer-Tasse „No Man's Land"), **Martin Bleider, Minderlittgen** (Trading Cards „Apocalyptica"), **Christoph Öhner, Wien** (Baseball-Kappe „Shrek 2")

Leser grüßen Leser

Ansichtskarten aus dem Urlaub schreiben? Das ist was für Dia-Abend-Veranstalter und M-E-G-A-O-U-T! PC ACTION bietet die Möglichkeit, Verwandte, Freunde und Bekannte auf wirklich coole Art zu grüßen: Per SMS! So geht's: Senden Sie eine Kurzmitteilung mit dem Schlüsselwort „PCA", darauf folgend ein Leerzeichen und Ihren maximal 160 Zeichen umfassenden Text (Beispiel: PCA Mein Chef ist ein Penner, Gruß Harald Fränkel.) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (Österreich) oder 72444*** (Schweiz). Wir veröffentlichen jeden Monat die witzigsten beziehungsweise originellsten Texte oder auch Liebesbotschaften auf den Leserbriefseiten. Der kreativste Leser wird zudem mit einem Spiel belohnt.

Schlimm genug, dass du mich verlassen hast, Jule ... aber warum musstest du meinen Force-Feedback-Joystick mitnehmen? Gruß Wutzi. Für die Welt bist du nur jemand, doch für jemanden bist du die Welt! Tamara, ich liebe dich über alles und alle sollen es wissen! Gruß Stefan P. Für meine breitarschige Chefin mit Spitznamen transasiatische Breitarschantilope! Gruß Raik K. Ich weiß, du wirst es nie erfahren, aber ICH LIEBE DICH Jonathan! Björn, tut mir Leid. Hab euch beide gern. :-) Liebe & Freundschaft unterscheiden sich! Eure Lucy. Moin, ich grüße alle Cheater, Camper und Fragger, ganz besonders meine Leute aus 0711 Degerloch und my favourite girl Miri, ICH LIEBE DICH. Wenn ich nur noch 2 Atemzüge hätte, würde ich den 1. nutzen, um dich zu küssen und den 2., um dir zu sagen, dass ich dich Frani über alles liebe! M.S. Wer das liest, hat die richtige Zeitschrift. fragg3r

* 0,49 € (Alle Netze! Vodafone-D2-Anteil 0,12); ** 0,60 €; *** 0,70 sfr

Schnickschnack? Ihr habt in einer stinkenden Jugendherberge zu hausen, wenn ihr arbeitet. Wobei hier die Betonung auf ARBEITET liegt, nicht auf: Wie hau ich am besten das Geld meiner treuen Leser auf den Kopf? [...]

JAN SCHÄFER, PER E-MAIL

Die Luxus-Unterkunft hat uns Activision bezahlt und sei froh, dass wir die drei scharfen, willigen Weiber nicht gezeigt haben, die im Bestechungsgeld inbegriffen waren.

HER DAMIT! 2

Hallo Fränkel, bitte schick mir die Edelstahltasse, damit ich vor meinen Kollegen im Finanzamt mal mit einem richtig geilen Teewärmer protzen kann. [...]

CHRISTIAN KOMP, SCHLEIDEN

Sorry, wir kriegen vom Staat auch nichts geschenkt.

SCHILLERS GLOCKEN



Das Bild hat null mit dem Leserbrief zu tun, es war aber honorarfrei.

Was hat eigentlich unser Urankupferdach für eine Allgemeinbildung genossen? Ich bin zwar keineswegs allwissend oder dergleichen, habe aber zumindest den Verdacht, dass Herr Bezold auf Seite 57 der Ausgabe 10/2003 mit seiner Bildunterschrift: „Aus Schillers Erlkönig ..." einem [...] Irrtum unterlegen ist. Da nämlich blöderweise Goethe den Erlkönig geschrieben hat. [...]

DAVID GLOECKER, PER E-MAIL

Wo Sie's erwähnen: Da sind noch viel mehr Fehler drin: „Aus Schillers Erlkönig: Wer reitet so früh durch Schnee und Wind? Es ist der Jedi mit seinem Rind!". Wo doch der Typ in Wahrheit spät durch die Nacht (statt früh durch den Schnee) hampelt, nicht mal ein Jedi ist, sondern nur ein Vater, der zudem kein Rind hatte, sondern ein Kind. Skandal!

KAMERADENSCHWEIN

*[...] MACHT GEFÄLLIGST WEITER SO. DIE PC ACTION IST DIE EINZIGE PC-ZEITSCHRIFT, DIE ES WERT IST, GELESEN ZU WERDEN! Ihr wisst gar nicht, was das für ein Gefühl war, als ich bei einem Freund in die PC Games geschaut hab und die mir wirklich im Bildtext erklärt haben, was auf dem Bild zu sehen ist. *schauder**

JAKOB OBERHOFER, WIEN

Pfui, Jakob! Man macht sich nicht über Freunde lustig. Besonders, wenn sie einfach gestrickt sind. Frag deinen Kumpel doch mal, was ein Weinfest ist. Falls er's für ein Treffen Depressiver hält, die dort gemeinsam flennen, braucht er keinen Hohn, sondern Hilfe.

HER DAMIT 3

Ich brauche eine „No Man's Land"-Tasse, weil ich nicht mehr alle Tassen im Schrank habe (Beim Gähnen bitte die Hand vor den Mund halten).

STEFAN KNOSPE, ORANIENBURG

Geil, Stefan! Eine Begründung, die so flach ist, dass sich im Vergleich sogar die Brustwarzen von Ally McBeal auf einem höherem Niveau befinden. Da stehen wir drauf. Du hast die Tasse verdient.



Foto: action press

»Hobbythek: Heute lernen wir, zwei Erbsen auf ein Brett zu nageln.«



Nur nicht unterkriegen lassen!

Raus mit der Katze aus dem Sack: PCA-Strategie-Recke und Heft-Gründungsmitglied Alexander „der Große“ Geltenpoth macht die Mücke. Verpisst sich. Haut ab. Taucht unter. Verschwindet. Einfach weg, kapiert? Wir decken Hintergründe auf ...

Deutschland im Herbst 2003. Während eine kleine, verschworene Redaktion verbissen daran werkelt, die Menschheit monatlich mit inhaltsleerem Dünnsinn zu verblöden, baut sich – zunächst unbemerkt – eine dunkle Wolke am Firmament auf. Ein Mitglied der Gemeinschaft quält der Gedanke an Verrat! Und tatsächlich: Ein paar Wochen später siegt die dunkle Seite der Macht. Ausgerechnet Alexander G., langjährig erprobter Zeilenrecke, erliegt den Verlockungen von Macht, Ruhm, Ehre und Reichtum und kehrt seinen Kameraden den Rücken. Wie konnte es nur so weit kommen?

Blicken wir zurück auf das Jahr 1996. Gerade frisch aus der Taufe gehoben – und nach heutigen Maßstäben mit einem ekligen Layout – blickte PC ACTION in eine strahlende Zukunft. Von Anfang an dabei: eben jener Alexander Geltenpoth, noch mit dem Spitznamen „der Nette“ gesegnet. Gleich in der zweiten Ausgabe ließ Alex in seine Seele blicken und offenbarte seine Devise: „Schon ziemlich gut, aber es muss noch besser gehen.“ Und siehe da – es ging besser. Sogar viel besser, aber das wusste damals noch keine Sau. Binnen kurzer Zeit entpuppte sich Alex, nicht nur dank seiner Texte zu zahllosen Echtzeitstrategiespielen, als Streiter für das Gute. Zum Beispiel kämpfte er verbissen, wenn auch meist erfolglos, für künstliche Intelligenz in Spielen. Außerdem schnetzelte er als edler Recke in was-weiß-ich-wie-vielen Rollenspielen böse Drachen, Trolle und Goblins und errettete etwa 486 holde Jungfrauen.

Indem wir Alex ab und an geniale Games unterjubelten, gelang es uns immer wieder, seine Motivation auf schwindelerregenden Höhen zu halten. Manchmal bedankte er sich dafür mit Höchstwertungen. So staubte Ende 1996 ein Strategiespiel satte 94 Prozent ab. *M.A.X.*, das heute zwar kein Senkel mehr kennt, das aber „extrem intelligente Computergegner“ aufwies. Mit 93 Prozent bedachte Alex Mitte 2002 das ungleich bekanntere *Warcraft 3* – immerhin. Und was ist jetzt? Können wir etwa was dafür, dass *Codename: Panzers* oder *Wizadry 98* nicht schnell genug erscheinen? Ja, du hättest diese Perlen testen dürfen. Doch nun wird sich dein Genre-Nachfolger Andreas Bertits daran laben, weil du dich anderen Aufgaben im Verlag widmen willst. Dann eile halt dem schnöden Mammon hinterher und spüre, was es heißt, wenn die Last der Verantwortung auf deine schmalen Schultern drückt. Okay, wir sagen's ja: Alles Gute und wir werden dich vermissen! **Christian Bigge & die gesamte PCA-Redaktion**



»Nach Wechselentscheidung: PCA empfiehlt Rennie!«

»Ätsch, wir verraten trotzdem, dass du hier scheinbar unerkannt wie ein blöder Meridian 59 zockst!«



»Wer ist hier jetzt das Idol?«

»Gib's zu Horny, du wirst uns Kollegen vermissen!«

»Endlich hat ihn einer genommen!«

ZU VERSCHENKEN!

ALEX' TOP 5

Der Beweis: Herr G. durfte nur Spitzenspiele testen:

PLATZ	SPIEL	GENRE	AUSGABE	WERTUNG
Platz 1:	Raub	Echtzeitstrategie	3/2001	8%
Platz 2:	Stammtisch Skat	Kartenspiel	6/99	9%
Platz 3:	MS Metaverse	Kartenspiel	8/96	10%
Platz 4:	Crossroads	Action	3/2003	10%
Platz 5:	Ed Hunter	Action-Adventure	7/99	10%

Zitat Platz 1: „Selbst hartnäckige Wiederholungstäter legen nach ein paar Minuten entnervt das Brecheisen aus der Hand.“

Zitat Platz 2: „Ein Mehrspieler-Modus ist integriert, stürzte aber im Test regelmäßig ab. Mehr Ramsch als Bock!“

Zitat Platz 3: „Wer am Ende keinen Transvestiten zur Schönheitskönigin macht, muss die Qual von vorne erleiden.“

Zitat Platz 4: „Schutzmann ist der größte Scheißjob! Crossroads bekommt von mir eine Gratisfahrt spendiert: die mit der nächsten Müllabfuhr.“

Zitat Platz 5: „Verfolgen Sie das Iron-Maiden-Maskottchen Eddie von der Hölle bis ans Ende der Welt. Okay, lassen Sie's lieber bleiben.“

SEHR HARTE FAKTEN

Irgendwann kommt die Wahrheit ans Licht ...

- Alex durchlitt in sieben Jahren 91 Ausgaben der PC ACTION und konnte sich dabei erfolgreich um die Arbeit an den meisten der 17.488 Heftseiten herumdrücken.
- Immer gelang das aber nicht. So verfasste Alex auf 270 Seiten 119 Vorschauartikel. 97 Prozent davon drehten sich um Rollen- oder Strategiespiele.
- Noch härter traf es ihn bei den Tests. Auf 640,75 Seiten zerpflückte Alex 402 Spiele. Hochgerechnet verbrachte Alex dabei rund 7.437 Stunden seiner Arbeitszeit spielend. Frechheit!
- Noch frecher: Die Durchschnittswertung aller seiner Tests beträgt skandalöse 68,77 Prozent. Der Kerl hat sich doch tatsächlich hauptsächlich Top-Titel geschnappt!
- Diese These wird auch durch die hohe Anzahl seiner Auszeichnungen belegt, mit denen Alex förmlich um sich schmiss. Insgesamt regnete es bei ihm 52-mal PCA-Gold.
- 1999 erlebte Alex den Höhepunkt seiner Schaffenskraft und schrubbte unglaubliche 166,25 Heftseiten Vorschauen und Tests herunter. Fragt sich bloß, was er in den anderen Jahren getrieben hat?











ALIENS, MUTANTEN, TRANSGENETISCHE. AB 26. SEPTEMBER 2003 AUF DIESEM PLANETEN.

WWW.UFO-AFTERMATH.COM



www.vidis.com





www.cenega.com

Where Worlds Collide





drinks by WATER JOE

T03

mal jährlich findet ein Ligafinale statt, auf dem die besten 300 Spieler um Sachpreise im Wert von nun € 70.000,-
Riesen-LAN-Party (www.the-activation.de), Public Gaming Area – Besucher können aktuellste Spiele und alte Klassiker
Unterhosen werden regnen - als Preise. Parallel zu den Finals findet an gleichem Ort Deutschlands zweitgrößte Jugend-
Over-Consumermesse Infa statt.

http://finals.wwcl.net











BLICKPUNKT



» Blondinenwitz Nummer 8.647: Was bedeutet ein schwarzes Halsband bei Blondinen? Schwarzer Gürtel im Blasen! «

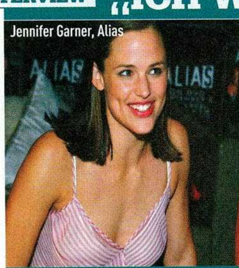
Kleider machen Bräute?

Mag sein – aber je weniger Stoff, desto besser: Getreu dem Motto „Sex sells!" buhlen immer mehr digitale Ebenbilder realer Schönheiten um die Gunst der Computerspieler. Mit Erfolg.

Frauen in Computerspielen verkaufen sich meistens gut. Kein Wunder – wer würde bei der mindestens zu 95 Prozent männlichen Zielgruppe nicht gerne Mal mit Sarah Michelle Gellar auf Vampirjagd gehen, Britney Spears zum Tanz bitten, Anna Kournikova die Bälle um die Ohren hauen oder sich von Ex-*Baywatch*-Beauty Pamela Anderson beschützen lassen? Die Spiele-Umsetzungen bekannter TV-Serien machen's möglich! Da stört es dann auch nicht, dass die Qualität in den meisten Fällen eher bescheidener Natur ist. Alles andere als bescheiden soll *Alias*, das Computerspiel zur gleichnamigen TV-Serie werden. Dessen rassige Hauptdarstellerin Jennifer Garner stand uns in Los Angeles Rede und Antwort. Was die Golden-Globe-Gewinnerin zu sagen hat und wie sich die Babe-Konkurrenz im Vergleich schlägt, verraten wir Ihnen auf den folgenden Seiten. CHRISTIAN SAUERTEIG

INTERVIEW

„ICH WERD MICH AUSZIEHEN!"


Jennifer Garner, Alias



PC ACTION Hallo Jennifer! Schön, dass du dir für uns einen Moment Zeit genommen hast. Was ist das für ein Gefühl, sich in einem Computerspiel zu sehen?
Jennifer Garner: Oh, es ist ein großartiges Gefühl und es sieht wirklich fantastisch aus. Vor allem wirke ich im Spiel noch kurviger und athletischer als in Wirklichkeit. Das gefällt mir!
PC ACTION Ach ja?
Jennifer Garner: Ja!
PC ACTION Okay. Also haben dir die Motion-Capturing-Aufnahmen bestimmt eine Menge Spaß gemacht?
Jennifer Garner: Nein, da muss ich dich leider enttäuschen. Denn ich habe gar keine gemacht.
PC ACTION Warum das?
Jennifer Garner: Leider fehlte mir die Zeit dazu, eines meiner Stunt-Doubles hat mich allerdings mehr als würdig vertreten. Die Spielfigur sieht aus wie Sydney, bewegt sich wie Sydney und ihre Kicks sind auch die gleichen wie meine, die Bewegungen wirken aber noch geschmeidiger.
PC ACTION Aber die Sprachaufnahmen ...
Jennifer Garner: ... die habe ich natürlich selbst gemacht, das war echt lustig. Aber auch viel schwieriger, als eine Zeichentrickserie oder ein TV-Format nachzuvertonen.
PC ACTION Was hat die Spielfigur dir denn noch voraus, außer den geschmeidigeren Kicks?

LARA CROFT

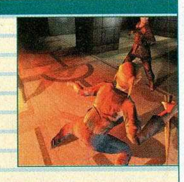

Angelina Jolie



Baujahr: 1975
Größe: 1,71 m
Gewicht: 58 kg
Körbchengröße: D
Sex-Appeal: 8/10
Schönheits-OPs (geschätzt): 0
Google-Einträge: 482.000
Bringt dich von 0 auf 100 in ... : 8 Sekunden
Special Skill: Kann mit den Brüsten wackeln.

BUFFY


Sarah Michelle Gellar



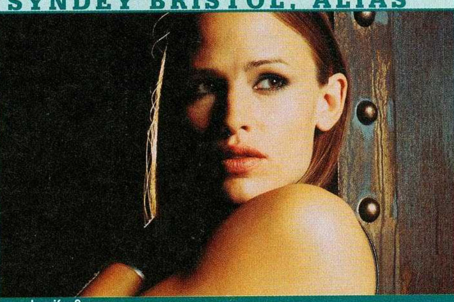
Baujahr: 1977
Größe: 1,60 m
Gewicht: 53 kg
Körbchengröße: B
Sex-Appeal: 7/10
Schönheits-OPs (geschätzt): 0
Google-Einträge: 3.850.000
Bringt dich von 0 auf 100 in ... : 11 Sekunden
Special Skill: Pfählt Vampire mit Holzpflöcken.

VALLERY IRONS, V.I.P


Pamela Anderson

Baujahr: 1967
Größe: 1,65 m
Gewicht: 52 kg
Körbchengröße: DD
Sex-Appeal: 9/10
Schönheits-OPs (geschätzt): 8
Google-Einträge: 124.000
Bringt dich von 0 auf 100 in ... : 5 Sekunden
Special Skill: Spielt in ihrer Freizeit gerne Fleischflöte auf hoher See.

SYNDEY BRISTOL, ALIAS


Jennifer Garner



Baujahr: 1972
Größe: 1,75 m
Gewicht: 51 kg
Körbchengröße: B
Sex-Appeal: 7/10
Schönheits-OPs (geschätzt): 1
Google-Einträge: 111.000
Bringt dich von 0 auf 100 in ... : 13 Sekunden
Special Skill: Tritt Bösewichten ordentlich in die Familienjuwelen.

„ICH WERD MICH AUSZIEHEN!"

Jennifer Garner: Etwas ganz Besonderes. Wenn ich mal müde bin, muss ich ins Bett und darf die nächsten Stunden nicht gestört werden. Beim Computerspiel drückt man einen einzigen Knopf und ich bin wieder topfit. Das ist echt klasse!

PC ACTION Kennst du dich überhaupt mit Computerspielen aus?

Jennifer Garner: Ehrlich gesagt weiß ich absolut gar nichts über diese Spiele. Früher, als ich noch ein kleines Kind war, hatten wir einen Atari zu Hause.

PC ACTION Und hast du den auch mal benutzt?

Jennifer Garner: Ja! Allerdings nur ein einziges Mal. Da habe ich *Frogger* gespielt. Das war's. Das *Alias*-Spiel macht aber auch eine Menge Spaß.

PC ACTION Gut. Kommen wir jetzt mal zu was wirklich Wichtigem. Hast du einen Freund?

Jennifer Garner: Ja, habe ich.

PC ACTION Hmm ... okay. Schön für dich, schade natürlich für deine männlichen Fans ...

Jennifer Garner: Ich habe auch viele weibliche!

PC ACTION Ach ja? Erzähl!

Jennifer Garner: Wirklich! Viele Frauen kommen zu mir und sagen, wie toll sie mich finden, wie stark ich doch sei und so weiter. Manche lernen sogar Japanisch, nur weil ich es in der Serie spreche. Verrückt, oder?

PC ACTION Allerdings! Was steht denn bei dir so an weiteren Projekten neben *Alias* an?

Jennifer Garner: So einiges! Kann ich aber leider noch nicht verraten ...

PC ACTION Ach komm, ... du hast doch gerade einen Werbefilm für die CIA gedreht, stimmt's?

Jennifer Garner: Hey! Gut informiert, das ist richtig!

PC ACTION Und was genau machst du da?

Jennifer Garner: Ich werde mich ausziehen! Kleiner Scherz ... lasst euch überraschen!

PC ACTION Das werden wir!



BRITNEYS' DANCEBEAT



Britney Spears

Baujahr: 1981
Größe: 1,65 m
Gewicht: 50 kg
Körbchengröße: B
Sex-Appeal: 8/10
Schönheits-OPs (geschätzt): 3
Google-Einträge: 978.000
Bringt dich von 0 auf 100 in ... : 10 Sekunden
Special Skill: Ihr Singsang kann zu irreparablen Hörschäden führen.

HEAVY METAL F.A.K.K.2



Julie Strain

Baujahr: 1962
Größe: 1,84 m
Gewicht: 66 kg
Körbchengröße: DD
Sex-Appeal: 6/10
Schönheits-OPs (geschätzt): 5
Google-Einträge: 30.900
Bringt dich von 0 auf 100 in ... : 21 Sekunden
Special Skill: Hat in Filmen wie *Feuchte Zone L.A.* oder *Bikini Hotel* mitgewirkt.



ANNA KOURNIKOVAS SMASH COURT TENNIS

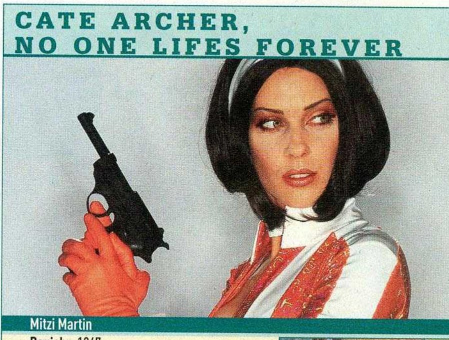


Foto: actionpress

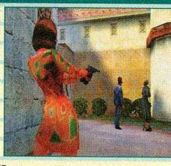
Anna Kournikova

Baujahr: 1981
Größe: 1,73 m
Gewicht: 56 kg
Körbchengröße: C
Sex-Appeal: 8/10
Schönheits-OPs (geschätzt): 0
Google-Einträge: 240.000
Bringt dich von 0 auf 100 in ... : 8 Sekunden
Special Skill: Kann kaum Tennis spielen und verdient Millionen damit.

CATE ARCHER, NO ONE LIFES FOREVER

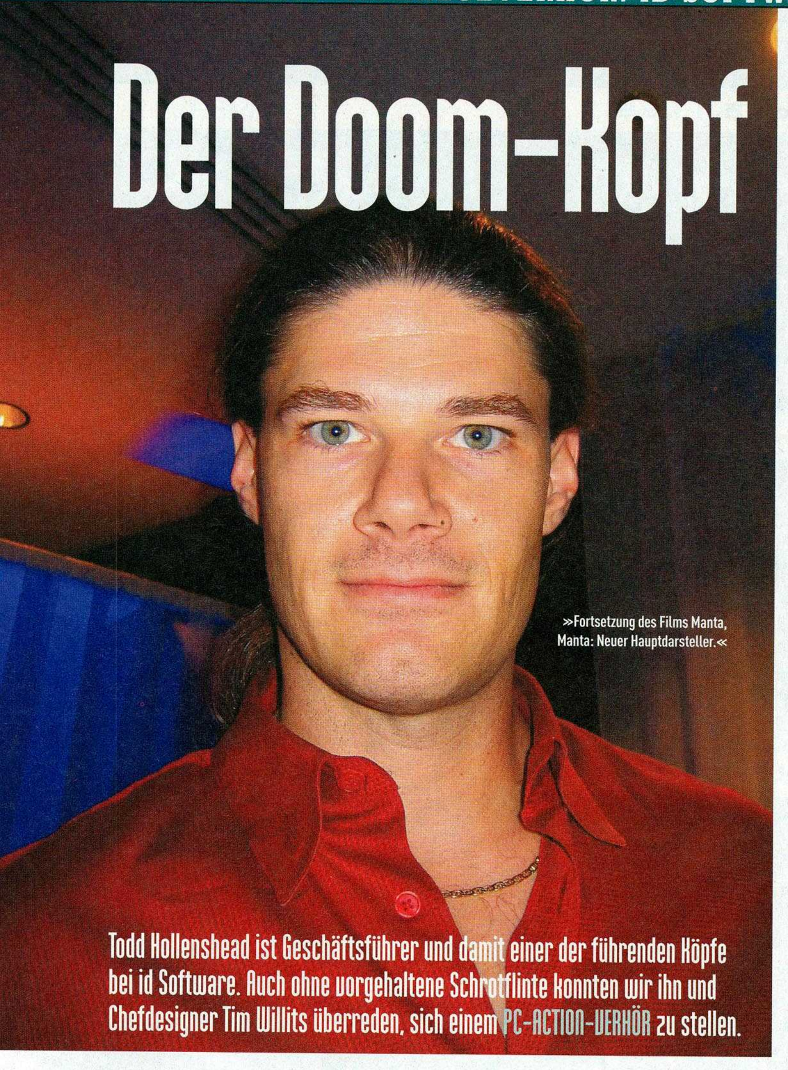


Mitzi Martin



Baujahr: 1967
Größe: 1,81 m
Gewicht: 59 kg
Körbchengröße: B
Sex-Appeal: 7/10
Schönheits-OPs (geschätzt): 1
Google-Einträge: 1.800
Bringt dich von 0 auf 100 in ... : 14 Sekunden
Special Skill: Legt mit Bananen Gegner aufs Kreuz.

Der Doom-Kopf



»Fortsetzung des Films Manta, Manta: Neuer Hauptdarsteller.«

Todd Hollenshead ist Geschäftsführer und damit einer der führenden Köpfe bei id Software. Auch ohne vorgehaltene Schrotflinte konnten wir ihn und Chefdesigner Tim Willits überreden, sich einem PC-ACTION-VERHÖR zu stellen.

AUF DVD
VIDEO

Wenn PC ACTION die Chance hat, zwei Branchengrößen der Firma id Software zu interviewen, dann richtig: Deshalb haben wir Todd Hollenshead und Tim Willits gleich in die Zange genommen und während der QuakeCon in Dallas sowie kurz vorher bei der Activision-Minimesse Activate im schottischen Edinburgh verhört.

PC ACTION Spiele von id Software erfreuen sich der besonderen Aufmerksamkeit des deutschen Jugendschutzes. Beeinflusst euch diese Tatsache bei der Entwicklung von *Doom 3*?

TODD HOLLENSHEAD: Es bringt uns nichts, ein Spiel auszuliefern, das niemand kaufen kann oder das nicht vertrieben wird. Andererseits ist *Doom 3* kein Spiel für Kinder, es enthält sehr intensive Actionszenen und wir sind nicht gewillt, dieses Erlebnis für Deutschland fundamental zu ändern. Wir wollen das Spiel nicht verwässern, nur um es in einem bestimmten Markt verkaufen zu können. Zum einen denke ich, dass das nicht gut für das Spiel ist und zum anderen weiß ich nicht einmal, inwieweit es möglich wäre, denn es würde seine Charakteristik völlig ändern. Dämonen sind nun mal böse, sie wollen dich umbringen und deshalb musst du sie alle vernichten – und das führt zu einigen grausigen Szenen. Es ist ein sehr klassischer Kampf von Gut gegen Böse. Ich könnte über alle mögliche klassische Literatur reden, die Gewaltdarstellungen enthält, die an das rankommen oder sogar übertreffen, was wir in *Doom 3* haben.

> „*Doom 3* ist kein Kinderspiel!"

PC ACTION Spielt *Doom 3* denn einzig in Innenszenarien? Bislang gab's immer nur Szenen aus dieser Raumstation zu sehen …

TODD HOLLENSHEAD: Der Spieler startet in der Raumbasis auf dem Mars, landet dann in der Hölle und kommt zuletzt zur Station zurück, um die Invasion des Bösen endgültig zu stoppen. Vereinzelt gibt es auch Außenszenarien. Auf dem Mars existiert aber keine Atmosphäre, deshalb geht es bei diesen Passagen im Prinzip nur darum, möglichst schnell irgendwo durchzukommen, ehe dir die Luft ausgeht. Auf dem Mars herumzutappen und sich frei umsehen zu können, widerspräche sowieso unserer Intention, ein möglichst gruseliges Abenteuer zu schaffen.

> „Unser Fokus liegt klar auf dem Solospieler-Part."

PC ACTION Ein netter spielerischer Kniff ist die Einführung einer genauen Polygon-Trefferabfrage. Wir haben offen gestanden erst mal erstaunlich oft danebengeballert …

TODD HOLLENSHEAD: Wir hatten die Polygon-Treffererkennung bereits über ein Jahr im Einzelspieler-Teil drin. Aber erst als wir anfingen, Multiplayer zu spielen, bemerkten wir, welche Auswirkungen es hat, wenn du wirklich die Polygone treffen musst. Statt wie früher, als jede Spielfigur für die Treffererkennung im Prinzip eine herumrennende Box war. Und wir grübelten: Hm, verursachen die Waffen zu wenig Schaden? Vielleicht liegt's an der Rüstung? Ist es zu viel Lebensenergie? Bis es uns dämmerte: Whoa, wir schießen lediglich öfter vorbei.

PC ACTION Wir haben den Deathmatch-Schnupperlevel von *Doom 3* während der QuakeCon gespielt. Warum gab's da nichts von der Solospieler-Story zu sehen?

TODD HOLLENSHEAD: QuakeCon ist ein Multiplayer-Event, das sich um den „Bring your own Computer"-Bereich dreht, wo wir dieses Jahr Platz für 2.000 Leute hatten. Bei den Turnieren gab es 125.000 Dollar zu gewinnen. Wir hatten den Termin für QuakeCon als große Gelegenheit rot im Kalender markiert, um den Mehrspielermodus zuerst für die Hardcore-Spieler zu enthüllen. Das bedeutet aber nicht, dass sich unser Fokus geändert hat. Das id-Team konzentriert sich auf den Solospieler-Teil, damit *Doom 3* das beste Einzelspieler-Erlebnis wird, das wir jemals gemacht haben. Unser Ziel für den Mehrspielermodus ist es, etwas zu haben, das vielleicht nicht revolutionär ist, aber Spaß macht – selbst wenn es nur einfaches Deathmatch mit einigen Varianten ist.

PC ACTION Viele andere Entwicklerstudios kaufen die Lizenz der Havoc-Engine für ihre Spielwelt-Physik, aber ihr programmiert diesen Teil lieber selber. Wie kommt's?

TODD HOLLENSHEAD: Einer der großen Vorteile einer eigenen Physik-Engine ist, dass du keine Kompromisse machen musst. Und es gibt keine Kompatibilitäts-Probleme, denn die Physik-Engine, die wir haben, wurde dafür geschaffen, um nahtlos mit der *Doom 3*-Technik zusammenzuarbeiten. Dadurch haben wir Gameplay-Elemente wie die so genannten „Rag-Doll-Effekte" bei den Charakteren: Es ist cool zu sehen, wie die Spielfiguren durch die Luft geschleudert werden, wenn Leute teleportieren oder die Druckwelle eines Raketenwerfers abkriegen. Die Umgebungen wirken dank der Physik dynamischer.

PC ACTION Wie profitiert das Gameplay auch im Mehrspielermodus von der realistischen Spielwelt?

TIM WILLITS: In der Demo-Karte haben wir zum Beispiel große Fässer und Kisten, hinter denen sich die Spieler verbarrikadieren können. Das Glas lässt sich zerschießen. In Spielen wie *Last Man Standing* siehst du dadurch, an welchen Stellen Gefechte stattgefunden haben. Die schwingenden Lampen verbreiten dynamisches Licht und können ausgeschossen werden. Solche Aspekte helfen definitiv beim Spielen dieser Karte. Und das sind alles nur Beispiele aus diesem einen QuakeCon-Level.

PC ACTION Die guten alten Zeiten, in denen ein Designer eine Map ganz alleine baute, sind mit der neuen Engine wohl vorbei?

TIM WILLITS: Es gibt Leute bei id, die bei bestimmten Dingen besser sind als die anderen. Die Welten sind so komplex und so dynamisch, dass wir oft jemanden mit der Karte anfangen lassen, der sehr gut in Sachen Layout und Struktur ist. Dann setzt sich jemand anderes daran und arbeitet zum Beispiel am Texturing, Modelling, verbessert einige Lichteffekte und so weiter. Es steckt einfach so viel in *Doom 3*, dass Map-Designer nicht alles selber machen können. Die Karten verlangen viele Talente und wir als ein Team müssen zusammenarbeiten, um die Umgebungen so cool wie nur möglich zu machen.

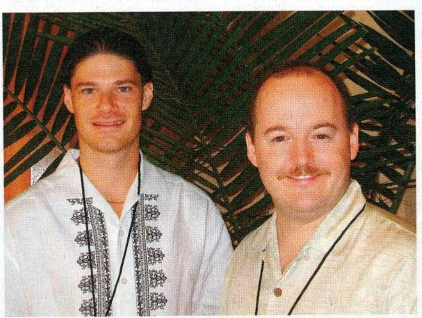
PC ACTION Also, am coolsten finden wir übrigens diesen wabbeligen, fetten Zombie. Er erinnert uns irgendwie an unseren Chefredakteur. Habt ihr euch von Leuten aus eurem Team inspirieren lassen?

TODD HOLLENSHEAD: (lacht) Nein, unsere Charaktere basieren nicht auf realen Personen. Die Hauptinspiration ziehen wir aus den Vorgänger-Titeln und deren Stil. Wir wollen einfach ein angsteinflößendes Spiel machen. Das ist der entscheidende Punkt.

> **„Wir haben keine Angst vor *Half-Life 2*."**

PC ACTION Apropos angsteinflößend! Wie sieht's denn aus: Habt ihr Angst vor eurem potenziellen Hauptkonkurrenten *Half-Life 2*?

TODD HOLLENSHEAD: (lacht) Nein! Wir sorgen uns nicht darum, was andere machen. Ich habe *Half-Life 2* während der E3 gesehen und denke, es wird ein großartiger Titel. Die gute Nachricht für Spieler: *Doom 3* wird auch großartig und jeder will großartige Spiele haben. *Doom 3* wird sich gut verkaufen und die Leute werden es mögen. Ich denke, dass da eine Menge prima Spiele am Horizont sind. Und das ist gut für Spiele-Fans, gut für die Medien, gut für die ganze Industrie. Deshalb hoffen wir nicht insgeheim, dass jemand anders erfolglos ist. Denn wir freuen uns genauso darauf, was die anderen Entwickler machen, wie die auf unsere Sachen scharf sind.



Beim Versuch, sich hinter einer Topfpflanze zu verstecken, erwischen unsere Paparazzi-Schergen id-Boss Todd Hollenshead (links) und Doom-3-Chefdesigner Tim Willits.

PC ACTION Jeden Monat gehen uns die Leser mit der Frage auf den Sack, ob ihr Rechner schnell genug ist für *Doom 3*. Bitte hilf uns, Todd: Was sind die Minimalvoraussetzungen?

TODD HOLLENSHEAD: Wir wissen es noch nicht genau, wir müssen erst das Spiel fertig und dann einige Tests machen. Die Spieler können aber etwa von einem P 1.000, 256 MByte RAM und einer Geforce2 als Minimalvoraussetzung ausgehen. Wir halten im Fall von *Doom 3* rund 30 Bilder pro Sekunde für okay – es spielt sich ja auch langsamer als etwa ein *Q3*, bei dem du ständig schnell herumrennen musst.

PC ACTION An *Half-Life* und *Counter-Strike* hat man gesehen, wie positiv sich die Mod-Szene auf ein Spiel auswirken kann. Inwieweit unterstützt ihr die Community?

TODD HOLLENSHEAD: Die Community ist uns sehr wichtig. Wir veröffentlichen mit *Doom 3* auch den Editor, den unsere Designer verwenden. Mit allen Feinheiten. Die Map- und Modmacher werden eine Menge Spaß haben, damit herumzuspielen.

> **„Was wir versuchen abzuliefern, ist ein gruseliges, intensives, erschreckendes Erlebnis."**

PC ACTION Jetzt hast du jedenfalls die einmalige Chance, unseren Lesern drei gute Gründe zu nennen, warum sie unbedingt *Doom 3* kaufen müssen.

TODD HOLLENSHEAD: Hmm, es ist *Doom* ... mit einer „3" ... und den dritten Grund musst du dir selber einfallen lassen (lacht). Ich weiß nicht, ob ich gut im Dichten solcher Schlagzeilen bin, das überlasse ich lieber Werbetextern. Was wir versuchen abzuliefern, ist ein gruseliges, intensives, erschreckendes Erlebnis. Wir bieten eine komplett neue Rendering-Engine. Und was die Atmosphäre und das Gefühl des Spiel-Erlebnisses betrifft, nähern wir uns Filmqualität. HEINRICH LENHARDT/ HARALD FRÄNKEL

DOOM 3

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	id Software/Activision
FERTIG ZU:	80 %
ERSCHEINT:	1. Quartal 2004
VERGLEICHBAR:	Indizierter Vorgänger
INTERNET:	www.idsoftware.com

»Schnell weg, der Neue hat gepupst.«

Berufsberatung in Serie

TEIL 4

Jung, dynamisch und verspielt: Warum JOACHIM HESSE seine Zukunft aufs Spiel setzte und bei PC ACTION anfing.

Ein Sommertag 1995. „Herzlichen Glückwunsch, Sie sind Industriekaufmann!" Mit diesen Worten drückte mir der Mann im Anzug mein Abschlusszeugnis in die Hand und ich schlitterte in einen Beruf, der mich so brennend interessierte wie einen *Jedi Knight*-Käufer das nächste *Moorhuhn*-Spiel. Als Branchenreferent in einer Marketing-Abteilung verkaufte ich fortan tonnenweise Farb-Pigmente an Großkunden. Fragen wie „Sitzt die Krawatte richtig?" oder „Wann ist es endlich 17 Uhr?", bestimmten meinen Alltag. Langsam erkannte ich, dass man auf meine kreative Ader in diesem Berufssegment nur sekundär Wert legte. Ich kündigte. Doch wie kam es zu diesem sozialen Abstieg?

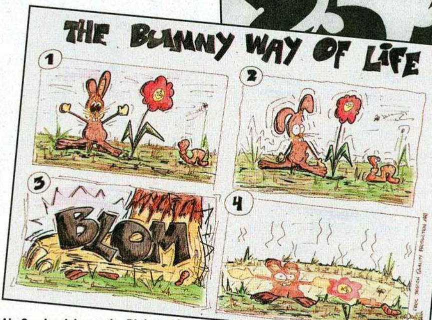
ICH SPIELE, ALSO BIN ICH

Elektronische Spiele faszinierten mich bereits, seit ich denken kann. *Pong, Defender, Decathlon, Kung-Fu Master, Cabal, Giana Sisters, Turrican* … alle besitzen einen Ehrenplatz in meiner umfangreichen Oldiespiele-Sammlung. Doch zurück zum Denken. Manche Leute behaupten zwar, ich könne das nicht richtig, doch mein Abizeugnis straft diese Verkenner meines tiefgründigen Genies Lügen. Nach Zivildienst und oben erwähnter Ausbildung widmete ich meine Zeit einem Studium namens Informations- und Wissensmanagement. Nebenbei schrieb ich Artikel für eine Tageszeitung und jobbte bei Bomico (heute Atari) als Beta-Tester und Mitarbeiter der Marktforschungsabteilung. Alles lief gut. Doch mein heimlicher Wunsch war seit jeher, für ein Spielemagazin zu schreiben. Bereits als andere Kinder noch von einem Leben als Lokomotivführer träumten, wollte ich die Welt als Spieleredakteur beglücken. In unregelmäßigen Abständen bewarb ich mich daher bei Zeitschriften, die mir gefielen. Eines Tages rief ein Christian Müller, damals Chefredakteur bei PC ACTION, in meiner Studenten-WG an und fragte, ob ich Zeit für ein Vorstellungsgespräch hätte. Die hatte ich … NICHT! Da buche ich einmal einen Sommerurlaub und dann so was. Toll.

DARAUF HAT DIE WELT GEWARTET

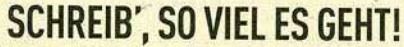
Zum Glück gab es nach meinem Türkei-Trip noch eine zweite Bewerber-Runde. Einen Vorschau-Text zu schreiben und Branchenfragen zu beantworten, stellte dank meiner Nebenjobs kein Problem dar. Ende 1998 zog ich mit PC und Vordiplom nach Nürnberg und arbeite bei der PC ACTION mittlerweile als leitender Redakteur. Als Erstes verfasste ich damals übrigens die Blockbuster-Doppelseite für Ausgabe 1/99, die letzte PC ACTION im alten (giftgrünen) Gewand. Das waren noch Zeiten. JOACHIM HESSE





Als Comiczeichner oder Plakatmaler wäre Herr Hesse auch nicht reich und berühmt geworden.

Das rat ich dir!



SCHREIB', SO VIEL ES GEHT!

Wer nur zockt und ungern schreibt, taugt nicht zum Spieleredakteur. Je mehr Sie schreiben, desto geschmeidiger lesen sich in der Regel Ihre Texte. Schreiben Sie deshalb so oft wie möglich! Wer nebenbei für ein Internet-Spiele-Magazin tippt, schlägt zwei Fliegen mit einer Klappe. Ebenfalls empfehlenswert: Praktika bei Tageszeitungen. Hier lernen Sie direkt vom Profi. Einfach mal nachfragen!

FEIL' AN DEINEM STIL!

Im Deutschunterricht genügen fehlerfreie Grammatik und korrekter Inhalt für gute Noten. Doch Zeitschriftenleser wollen sich nicht langweilen und blättern gnadenlos weiter, falls Ihr Text den Charme eines neuen Gesetzentwurfs hat. Vermeiden Sie daher Füllwörter („selbstredend", „durchaus"), Passivkonstruktionen (mit „werden", „wird") sowie substantivierten Verben (enden oft mit -keit, -heit oder -ung). Auch Bandwurmsätze sind selten gut. Kurz und präzise, lautet die Devise.

GIB NIE AUF!

Es wird fortwährend jemanden in Ihrem Leben geben, der sagt: „Mach lieber das weiter, was du bisher machst. Das ist am sichersten." Hören Sie nicht auf diese Stimmen! Sicher ist nur der Tod. Wenn Sie sich selbst nicht aufgeben, findet sich immer ein Weg, der Sie weiterführt. Träume lassen sich verwirklichen! Sie müssen nur fest daran glauben.



www.pegi.info

www.mercedes-benz.com/worldracing

All screen images are from the PC version

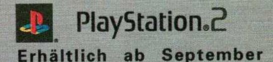
Wir hätten es uns auch einfach machen können...
aber was wäre das Leben ohne Herausforderungen?

Seien Sie wählerisch und entscheiden Sie sich zwischen mehr als 100 hochdetaillierten Mercedes-Benz Fahrzeugvarianten. Viele davon sind „Traumwagen", denn einige der Luxuslimousinen und Sportwagen, Renn- und Tourenfahrzeuge, Geländewagen sowie Oldtimer und Prototypen existieren in der Realität nur noch in Museen. Unübersichtliches Gelände, extreme Berg- und Talfahrten, auf Schotter-, Sand- und Asphalt werden Ihnen bei Schnee, Regen und Glatteis ihr ganzes Können abverlangen. Entscheiden Sie sich für schnelle Fun-Fahrten im Arcade-Modus oder erhöhen Sie den Schwierigkeitsgrad stufenlos bis zur Simulation.

▶ Erleben Sie 117 verschiedene Strecken in sieben riesigen, vollständig befahrbaren 3D-Umgebungen (Nevada, Japan, Mexiko, Australien, die Alpen, eine Stadt und ein Testgelände), die jeweils bis zu 6 km² groß sind! ▶ Die 48 abwechslungsreichen Missionen und die Rennen im Einzel- oder Mehrspielermodus werden Ihren Adrenalinspiegel in die Höhe treiben! ▶ Fahren Sie mehr als 100 Originalwagen (z.B. Mercedes-Benz A- bis S-Klasse, Rennwagen, Oldtimer und Prototypen)! ▶ Entdecken Sie die Charakteristiken der einzelnen Modelle, die auf 150 von Mercedes-Benz zur Verfügung gestellten Originalparametern basieren! ▶ Wählen Sie einen Charakter, um Ihr Profil zu speichern und Ihren Fortschritt zu verfolgen! ▶ Fordern Sie Ihre Freunde im Mehr-Spieler-Modus via Splitscreen heraus! ▶ Testen Sie Ihr Können und stellen Sie sich dem veränderten Handling der Wagen in den verschiedenen Modi (Arcade bis Simulation)!





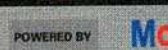




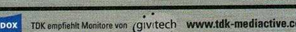


Erhältlich ab September 2003

FEATURING MUSIC FROM MINISTRY OF SOUND POWERED BY







www.tdk-mediactive.com



»Die ADAC-Werkself „Die gelben Engel" stellt sich vor!«

»Letztes Mal hatten wir ihn mit Harry Potter verwechselt – sorry! Das ist natürlich Ulli Potofski.«

Der Meister-Macher

Er hat mehr Titel als Udo Lattek, Ottmar Hitzfeld und Helmut Schön zusammen gesammelt! Allerdings nur virtuell. Vermutlich ließ er sich deshalb von uns zu einem Interview nötigen: Gerald Köhler, Chef-Designer des FM 2004.

PC ACTION Gerald! Mensch, wie konnte denn das passieren?
GERALD KÖHLER: Dass man das Kölner EA-SPORTS-Entwicklungsstudio neuerdings verstärkt mit einem Quidditch-Manager (Anm. d. Red.: das neueste *Harry Potter*-Spiel) in Verbindung bringt? Das haben wir nur euch zu verdanken, nachdem ihr in der vergangenen Ausgabe unter mein Foto „Harry Potter – Neues Abenteuer." geschrieben habt ...

PC ACTION Entschuldigung, kommt NIE wieder vor! Worauf wir eigentlich hinaus wollten: Das Erscheinungsdatum des *FM 2004* hat sich verschoben. Wie kommt's? Müssen wir uns etwa genauso sorgen wie um deinen Lieblingsverein VfB Stuttgart in der Champions League?
GERALD KÖHLER: *FIFA 2004* hat sich um zwei Wochen verschoben und da wir dieselbe Engine verwenden, erscheint auch der *FM* 14 Tage später. Wir nutzen die zusätzliche Zeit für den Feinschliff. Auch beim VfB muss sich niemand Sorgen machen. Ich freue mich auf diese Spiele!

PC ACTION Na ja, als Fan muss man halt leidensfähig sein, was? Mangels Zeit wirst du diesen historischen Momenten wohl nicht beiwohnen können, oder?
GERALD KÖHLER: Das muss gehen! Ich habe natürlich eine Champions-League-Dauerkarte erworben, fahre dann also jeweils ab 15:30 Uhr von Köln nach Stuttgart und bin dann hoffentlich gegen halb vier morgens wieder in der Heia. Am 1.10. gegen Manchester geht es los.

PC ACTION Du bist ja verrückt! Aber vermutlich muss man das als Lead Designer des *FM 2004* auch sein. Wie wird man so etwas überhaupt?
GERALD KÖHLER: Begonnen hat es 1987 in der Schule, im Informatik-Unterricht. Da haben wir uns gelangweilt und deswegen angefangen, die Bundesligaergebnisse mit einem kleinen Programm auf dem C64 vorauszusagen. Später habe ich das auf den Atari ST konvertiert und dann wurde es erst ein richtiges Spiel. Nach fünf Jahren wurde Ascon (Anm. d. Red.: heute Ascaron) darauf aufmerksam und veröffentlichte das Ganze als *Anstoss*. Nebenher habe ich BWL studiert und darf mich Diplom-Kaufmann kennen.

PC ACTION Alle Achtung! Zurück zum *FM 2004*. Mir kam zu Ohren, dass ihr ein besonderes Online-Feature plant – was genau hat es damit auf sich?
GERALD KÖHLER: Genau, und zwar die „Online-Visitenkarte". Man kann nun seine Erfolge und Rekorde im Spiel auf unseren Server uploaden. Wir veröffentlichen dann entsprechende Ranglisten bei uns auf der Webseite.

PC ACTION Nicht schlecht! Was habt ihr euch hinsichtlich der Langzeitmotivation ausgedacht?
GERALD KÖHLER: Da gibt es eine ganze Liste neuer Sachen. Nach längerer Spielzeit z. B. acht Missionen, bei denen man – wenn man möchte – für ein paar Monate seinen regulären Verein verlässt und bei einem Krisenclub aushilft. Daneben kann man jetzt die Jugendmannschaft in die erste Liga führen, die Reserve aufstellen, es gibt einen Trophäenraum, Teamfotos aus abgelaufenen Spielzeiten und vieles mehr.

PC ACTION Was habt ihr euch für den Textmodus Feines ausgedacht?
GERALD KÖHLER: Hier gibt es viele neue Details, zum Beispiel individuelle Spielerstatistiken oder dass man Spieler zum Warmlaufen schicken kann. Das reduziert das Verletzungsrisiko und übt Druck auf die Spieler auf dem Feld aus. Neu ist auch die Möglichkeit, die Kontrolle über das Spiel zu übernehmen. Damit kann man gegen schwächere Gegner Kraft sparen. Man wird jetzt auch jeweils detailliert über die Stimmung des Publikums informiert und, und, und ...

PC ACTION Wie läuft der Nationalmannschaftsmodus ab?
GERALD KÖHLER: Man kann gleichzeitig eine Nationalmannschaft und eine Vereinsmannschaft trainieren. Spielt man im Karrieremodus, beginnt man mit einem kleinen Land; spielt man mit Vereinswahl, kann man auch seine Nationalmannschaft frei wählen. Es gibt sowohl die EM als auch die WM, jeweils inklusive Qualifikation und optionalen Freundschaftsspielen. Von der Wahl des Gastgeberlandes über die Wahl eines geeigneten Quartiers bis zur Wahl des Dreamteams eines Turniers ist alles drin.

PC ACTION Gibt es bereits konkrete Pläne für den *FM 2005*?
GERALD KÖHLER: Das Design ist jetzt bereits zu 80 Prozent fertig! Im Mittelpunkt steht auf jeden Fall der Spieltag selbst. Dazu kooperieren wir von Anfang an sehr eng mit dem *FIFA*-Team. Auch der Medienbereich steht sicher wieder im Mittelpunkt. Die anderen Schwerpunkte sind derzeit noch streng geheim. Es wird aber einiges dabei sein, auf das Managerfans schon sehr lange warten ... CHRISTIAN SAUERTEIG

FM 2004

GENRE:	Wirtschaftssimulation
ENTWICKLER:	EA Sports/EA
FERTIG ZU:	95 %
ERSCHEINT:	21. November 2003
VERGLEICHBAR:	FM 2003, Anstoss 4
INTERNET:	www.fm2004.de

DIE NEUE ÄRA BEGINNT

Inkl. Vollversion von Anarchy Online und The Notum Wars



- Ein Markstein, der Funcoms Ausrichtung auf Qualität deutlich macht. (RPGfan.com)
- Shadowlands erweitert den Inhalt von Anarchy Online bis in ungeahnte Dimensionen. (ign.com)
- Shadowlands - das beste Expansion Pack auf der E3 2003 (RPGvault)







www.anarchy-online.de - Jetzt neu mit deutschem Server und Support !

Erhältlich im guten Fachhandel oder unter www.softunity.de





Zeichnungsberechtigt

Eigentlich war XIII ein Comic. Bald gibt's dazu einen Ego-Shooter. Federführend ist dabei Projekt-Manager Julien Bares – und dem haben wir ein Interview abgerungen.



»Privat ein lockerer Typ: Zinedine Zidane.«

PC ACTION Wann hattet ihr die Idee, einen Ego-Shooter zu machen, der wie ein Comic aussieht?

JULIEN BARES: Wir nutzen Comics schon seit Jahren zur Inspiration, schließlich enthalten sie wichtige Elemente für ein gutes Spiel: Eine dichte Story und Hauptakteure mit starkem Charakter. *XIII* wurde von einem der besten Autoren Europas verfasst [...] da entschlossen wir uns schnell zu einem Ego-Shooter. Der Grafik-Stil hat sich während der Entwicklung gewandelt, zu einer Mischung aus den amerikanischen Gewaltdarstellungen und dem originalen Comicstil.

PC ACTION Warum verwendet ihr Cel Shading statt einer realistischeren Grafik?

JULIEN BARES: Wir wollten der Comic-Vorlage treu bleiben und Cel Shading ist unserer Meinung nach der beste Weg, einen Comic umzusetzen.

PC ACTION Welche Optik ist schwerer zu machen: Comic-Stil oder realistische Grafik?

JULIEN BARES: Nun, der Comic-Stil ist sehr viel schwieriger umzusetzen, als wir am Anfang dachten. Der Cel-Shading-Prozess ist sehr lang. Daran mussten jede Menge Grafiker arbeiten. Mittlerweile ist unser Grafik-Direktor richtig vom Cel Shading besessen und besteht darauf, selbst kleine Abweichungen unseres Grafikstils auszumerzen.

PC ACTION Habt ihr überlegt, auch die Sounds an die Comic-Vorlage anzugleichen, statt der realistischen Sounds in *XIII*?

JULIEN BARES: Wir verwenden viele Sounds in XIII. Die Waffen klingen realistisch, aber andere Sounds passen besser zum Comic. In der Tat wollen wir auch viel Realismus ins Spiel packen, also ...

PC ACTION Wie hat der Comic von Jean van Hamme die Entwicklung von *XIII* beeinflusst?

JULIEN BARES: Wir schickten ihm unser Skript und diskutierten darüber, was wir machen können und was nicht, um der Comicvorlage gerecht zu werden. An verschiedenen Punkten der Entwicklung bekam Jean eine Version, um sie abzusegnen. Außerdem arbeiten wir mit dem Zeichner von *XIII*, W. Vance, zusammen, um den Grafikstil richtig umzusetzen.

„Wir nutzen Comics schon seit Jahren zur Inspiration."

PC ACTION Manche Leute glauben, Comics wären etwas für Kinder.

JULIEN BARES: *XIII* ist ein Erwachsenen-Comic: Mit der Ermordung des amerikanischen Präsidenten beginnt eine dunkle Verschwörung. Die Gewaltdarstellungen in *XIII* sind stilisiert und nicht so brutal wie in manchen realistischen Ego-Shootern am Markt.

PC ACTION Wird sich die deutsche Version von der amerikanischen unterscheiden?

JULIEN BARES: Nur der Sound, die Sprachausgabe und Texte werden lokalisiert, das Spiel an sich bleibt gleich.

PC ACTION Worauf lag euer Hauptaugenmerk? Dem Einzel- oder Mehrspielerteil?

JULIEN BARES: Am Anfang konzentrierten wir uns ausschließlich auf den Einzelspielermodus. Erst als die Grafikengine funktionierte, konnten wir uns auch mit dem Mehrspielerangebot befassen. Die Spieldesigner haben dann an den Spielmodi gearbeitet, während die Programmierer die *Unreal*-Engine für Netzwerk- und Internet-Spiele angepasst haben.

PC ACTION Wie lange wird ein durchschnittlicher Spieler benötigen, um alle Missionen zu schaffen?

JULIEN BARES: Wir rechnen für den Einzelspielermodus mit einer Spielzeit von rund 15 Stunden im Schwierigkeitsgrad „normal".

PC ACTION Gab es Details und Spielbestandteile, die ihr nicht mehr implementieren konntet?



»Sound für Hörgeschädigte.«



»Da platzt ihm der Kragen.«

JULIEN BARES: Wie in jeder Produktion spielt Zeit eine Rolle. Wir möchten immer überall mehr, bei *XIII* betrifft das besonders den Mehrspielermodus. Wir hätten gerne mehr Spielarten eingebaut.

PC ACTION Welche Mehrspieler-Modi bietet *XIII*?

JULIEN BARES: Neben den üblichen – DM, TDM und CTF – stellen wir den Sabotage-Modus vor: Zwei Teams spielen gegeneinander. Die erste Gruppe muss eine bestimmte Zeit lang strategische Punkte verteidigen, während die zweite eben diese Ziele sprengen soll. Beide Teams verfügen über die jeweils geeigneten Waffen.

> „XIII ist ein Erwachsenen-Comic."

PC ACTION Was könnt ihr über die künstliche Intelligenz sagen?

JULIEN BARES: Wie alle wissen, ist die KI ein wichtiger Bestandteil jedes Ego-Shooters. Unsere Gegner ziehen sich strategisch zurück, wenn eine Granate geflogen kommt. Sie durchsuchen Leichen nach besseren Waffen. Wenn sie zu schwer verletzt sind, flüchten sie und suchen nach Verbandskästen. Außerdem fordern sie Unterstützung an, wenn der Spieler zu stark für sie ist. Im Mehrspielermodus lässt sich die Stärke der Bots in vier Stufen einstellen.

PC ACTION Plant ihr weitere Spiele in diesem Grafik-Stil?

JULIEN BARES: Um ehrlich zu sein, uns spuken bereits Ideen für einen Nachfolger durch den Kopf, aber derzeit sind wir noch voll mit der Fertigstellung von *XIII* beschäftigt. Wir können nicht sagen, ob wir diesen Grafik-Stil für andere Arten von Spielen verwenden.

PC ACTION In Frankreich und Deutschland gibt es kaum Spiele-Entwickler. Warum?

JULIEN BARES: Weil es immer schwieriger wird, Spiele zu produzieren, die auch kommerziell erfolgreich sind. Das setzt eine große Investition und Risikobereitschaft voraus. Geht dein einziges Projekt schief, bist du bankrott. Der Schlüssel zum Erfolg ist die Qualität des Produkts. Ubi Soft hat das verstanden, glaube ich, einige andere nicht.

PC ACTION Was ist besser: Bier oder Wein? Und warum?

JULIEN BARES: Ich bin Franzose, das ist bei uns genetisch veranlagt. Ich muss Wein sagen.

PC ACTION Kennst du einen Witz über die Deutschen? Komm, raus damit!

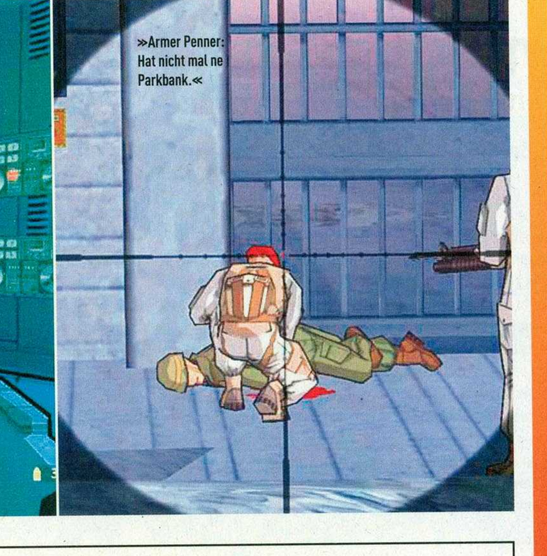
JULIEN BARES: Unglücklicherweise – oder zum Glück für alle – weiß ich keinen.

PC ACTION Ihr seid politisch korrekt, was? Dann erzählen wir eben einen über Franzosen: Da war einst jener Franzose, dem der Wind die Baskenmütze vom Kopf auf eine Kuhweide wehte. Er musste sieben Stück anprobieren, bis er seine gefundenen hatte ... Vielen Dank für dieses Interview.

ALEXANDER GELTENPOTH

XIII

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Ubi Soft
FERTIG ZU:	95 %
ERSCHEINT:	30. Oktober
VERGLEICHBAR:	No One Lives Forever 2
INTERNET:	www.XIII-thegame.com


»Armer Penner: Hat nicht mal ne Parkbank.«

VORSCHAU


»Hitchcock: Die Vögel.«



Was fürs Auge

Der Möchtegern-Gouvernator rettet als Kampfkoloss bei TERMINATOR 3 die Erdbevölkerung – jetzt auch auf dem PC!

»Schönheits-OPs: Ein Restrisiko bleibt.«

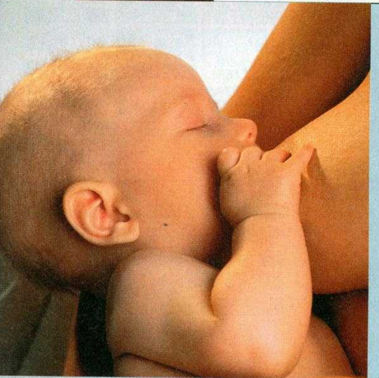
Ego-Shooter | Bei *Terminator 3 – Krieg der Maschinen* können Sie es erstmals mit Arnold Schwarzenegger höchstpersönlich in einem Computerspiel so richtig krachen lassen – der neuesten Motion-Capturing-Technik sei Dank, die selbst für animierte Gesichtszüge des österreichischen Muskelpakets sorgt. Ob Sie sich auf die Seite der Menschheit schlagen, um die Terminatoren in ihre blechernen Einzelteile zu zerlegen, oder in das metallische Endoskelett eines solchen Kampfroboters schlüpfen und die virtuelle Erdbevölkerung ausradieren, bleibt Ihnen überlassen. An authentischen Kinoschauplätzen können Sie sich mit Dutzenden von Waffen und Fahrzeugen aus der Ego-Perspektive bekriegen. Neben dem Solo-Spiel ist ein Mehrspielermodus für bis zu 32 Widersacher geplant. Außerdem enthält *Krieg der Maschinen* sechs Minuten exklusives Filmmaterial, das Arnold & Co. eigens für das *T3*-Computerspiel gedreht haben. Voraussichtlicher Erscheinungstermin ist der 13. November. CHRISTIAN SAUERTEIG

Info: www.atari.de



BESSERWISSER

CHRISTIAN SAUERTEIG MUTIERT ZUM SÄUGETIER.


»Saugen: Gut und billig.«

Was für eine Kaufregung!

Einen vermeintlich besonderen Service bieten die amerikanischen Computer- und Videospiele-Versandhändler „Electronique Boutique" und „Best Buy" neuerdings ihren Kunden. Wer auf der Suche nach der Demo-Version eines kommenden Top-Titels ist, muss diese nun nicht mehr aus dem Internet saugen oder warten, bis sie auf dem Silberling seines Lieblings-Spielemagazins landet. Stattdessen können Sie die Probeversion per Mausklick über die Homepage bestellen. Ein bis drei Tage später liegt diese in Ihrem Postkasten – wenn Sie in den USA wohnen. Allerdings hat die Sache einen kleinen Haken: Zum einen schlägt die an sich kostenlose Demo im Falle von Empires beispielsweise mit 1,99 Dollar zu Buche, zum anderen bestellen Sie gleichzeitig die Vollversion für schlappe 50 Dollar mit. Zwar lässt sich die Bestellung bei Nichtgefallen wieder stornieren, doch gerade bei Spielen, die erst mehrere Wochen später erscheinen, wird das der eine oder andere bestimmt vergessen. Mein Kollege Ahmet Iscitürk kann davon ein Lied singen. Unser Redaktions-Osmane ist nämlich bis mindestens August 2004 stolzer Abonnent der *Bravo Girl*. Und das nur, weil er unbedingt die kostenlose Probe-Abo-Prämie (ein Glitzer-Armband) für seine 16-jährige Freundin abstauben wollte. Wäre es nicht unbürokratischer und risikoärmer, seine Demo-Versionen wie bisher in wenigen Minuten aus dem Netz zu saugen? Oder auf Spielemagazine zurückzugreifen, die für unwesentlich mehr Geld neben einer kompletten Zeitschrift mehrere Gigabyte an Demos, Maps und Tools auf DVD bieten? Irgendwie schon.



»Geil: Red Bull verleiht Flüüügel – wenn nur die Blähungen nicht wären.«

Eine heiße Kiste?

Scharfe Frauen und coole Schlitten sind Ihr Ding? CRIME SCENE MANHATTAN bietet beides.

Action | Als Auftragskillerin Gloria tauchen Sie nach einem gescheiterten Job in Manhattan unter und müssen dort wieder zu Geld und Waffen kommen. In der detailliert nachgebildeten US-Metropole heizen Sie ab Anfang Oktober im Wechsel mit sechs Fahrzeugen herum und erfüllen 20 Aufträge. Ihre Karre können Sie mit fünf Waffen wie MG oder Raketenwerfer ausrüsten und dürfen obendrein diverse Power-ups verwenden. NIELS DIEKMANN

Info: www.rondomedia.de




»Alex Geltenpoth: Neue Karriere.«

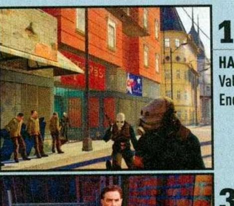
Beim offiziellen Spiel zur DSDS-Castingshow können Sie Ihre Sangeskünste unter Beweis stellen.

Action | Ohne Dieter Bohlen, dafür aber mit 40 Lizenz-Hits von Britney Spears, Robbie Williams, Jennifer Lopez und Anastacia werben Sie beim Spiel zur RTL-Show *Deutschland sucht den Superstar* um die Gunst des Publikums. Damit Sie den richtigen Ton treffen, müssen Sie im korrekten Augenblick eine bestimmte Tastenfolge drücken. Andernfalls klingt Ihr Singsang wie Schweine im Weltall. Losträllern dürfen Sie im November. CHRISTIAN SAUERTEIG

Info: www.codemasters.de

DARAUF WARTEST DU!

KOMMT ZEIT, KOMMT SPIEL



1 – [1]
HALF-LIFE 2
Valve
Ende September 2003



2 – [2]
DOOM 3
id Software
4. Quartal 2003

3 Λ [4]
MAY PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE
Remedy Entertainment
Oktober 2003



4 Λ [7]
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND
EA Black Box
Ende November 2003

5 Λ [15]
COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN
Pyro Studios
Mitte Oktober 2003



6 Λ [10]
DEUS EX 2: INVISIBLE WAR
Ion Storm
Dezember 2003

7 Λ [18]
COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO
Ritual Entertainment
Mitte November 2003



8 V [5]
DIE SIMS 2
Maxis
Anfang 2004

9 V [6]
SPELLFORCE
Phenomic Game Development
4. Quartal 2003



10 Λ [11]
FAR CRY
Crytek
4. Quartal 2003

Platz	Trend	Vormonat	Spiel
11	Λ	[12]	WORLD OF WARCRAFT Blizzard Entertainment, Anfang 2004
12	V	[8]	S.T.A.L.K.E.R.: OBLIVION LOST GSC Game World, Anfang 2004
13	Λ	[17]	FUSSBALL MANAGER 2004 EA Sports, Mitte November 2003
14	Λ	[NEU]	BATTLEFIELD: VIETNAM Digital Illusions, 1. Quartal 2004
15	Λ	[20]	UT 2004 Epic Games, Ende November 2003
16	–	[NEU]	SACRED Ascaron, 4. Quartal 2003
17	Λ	[19]	XIII Ubi Soft, Ende Oktober 2003
18	–	[NEU]	MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT Electronic Arts, 1. Quartal 2004
19	–	[NEU]	BREED Brat Design, Ende September 2003
20	V	[14]	X2 – DIE BEDROHUNG Egosoft, Ende September 2003

DU HAST GEWONNEN!

Claudia Strumberger, Günzburg erhält ein Spiel

MEDAL OF HONOR DELUXE EDITION

Welches unveröffentlichte Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten?

Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pcaw" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Spieletitel (Beispiel: pcaw Siedler 8) an die 81114* (aus Deutschland), 72444** (aus der Schweiz) oder 0900 101010*** (aus Österreich).

Oder rufen Sie einfach an:
Deutschland : 0190 658 655****
Schweiz : 0901 210 412*****

Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Titel an:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC ACTION
Kennwort: „Haben will"
Dr.-Mack-Str.77
90762 Fürth
oder per E-Mail an gewinnspiel@pcaction.de.

* € 0,49 (Vodafone-Kunden: davon Leistungsanteil Vodafone € 0,12, Zusatzentgelt Magazin € 0,37)
** sfr 0,70 *** € 0,60 **** € 41/Min.
***** sfr 0,50/Min.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinnbenachrichtigung erfolgt im Heft sowie schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

- 12 Story-Kapitel
- 35 Stunden Spieldauer
- Schließt an die Story des Vorgängers an
- Fahrsequenzen
- Diverse Mehrspieler-Modi
- 5 Jahre Entwicklungszeit



Abc-Schütze

HALF-LIFE 2 steht vor der Tür. Wir sagen Ihnen von A bis Z, was Sache ist. Extra für Sie verabredeten wir uns mit Entwickler Valve in London.

Im Rahmen der britischen Spielemesse ECTS präsentierte Valve *Half-Life 2* erneut dem staunenden Fachpublikum, sprich uns. Statt Chef Gabe Newell führte diesmal Designer Greg Coomer durch die selbst ablaufende Video-demonstration. Danach unterhielten wir uns ausgiebig mit dem Valve-Sprachrohr Doug Lombardi, wie Sie in dem Interview-Auszug nachlesen dürfen. Dort und in unserem *Half-Life 2*-Alphabet finden Sie alles, was Sie über den potenziellen Ego-Shooter-Kracher wissen müssen.

Kein Witz: Das dunkle Alienhauptquartier kann laufen und frisst sich durch die Stadt. Beängstigend.

DAS GROSSE HALF-LIFE-2-ALPHABET

ANTLIONS
Gefährliche Rieseninsekten, die man aber mit Pheromonkugeln zu seinem Vorteil einsetzen kann. Werfen Sie eine dieser Kugeln, können die Viecher nicht anders, als hinterherzulaufen.

BLACK MESA
Die Forschungsstation aus dem ersten Teil. Einige Charaktere aus *Half-Life 2* kennt Gordon bereits von dort.

CHARAKTERE
Auf die Charaktere im Spiel legt Valve besonderen Wert. „Wir wollen hin zu einer Art, digitalem Schauspieler', der dir etwas mitteilen kann, ohne zu sprechen", erklärt Doug Lombardi. „Er kann seine Gefühle und Gedanken ausdrücken, ohne dich mit tonnenweise Dialog zu erschlagen und ohne, dass Zwischensequenzen notwendig sind." Die realistische Mimik der Personen im Spiel spiegelt deren vermeintliche Emotionen hervorragend wieder.

DEMO-VERSION
Wie schon beim Vorgänger veröffentlicht Valve eine Demo erst, nachdem das Spiel im Laden steht.

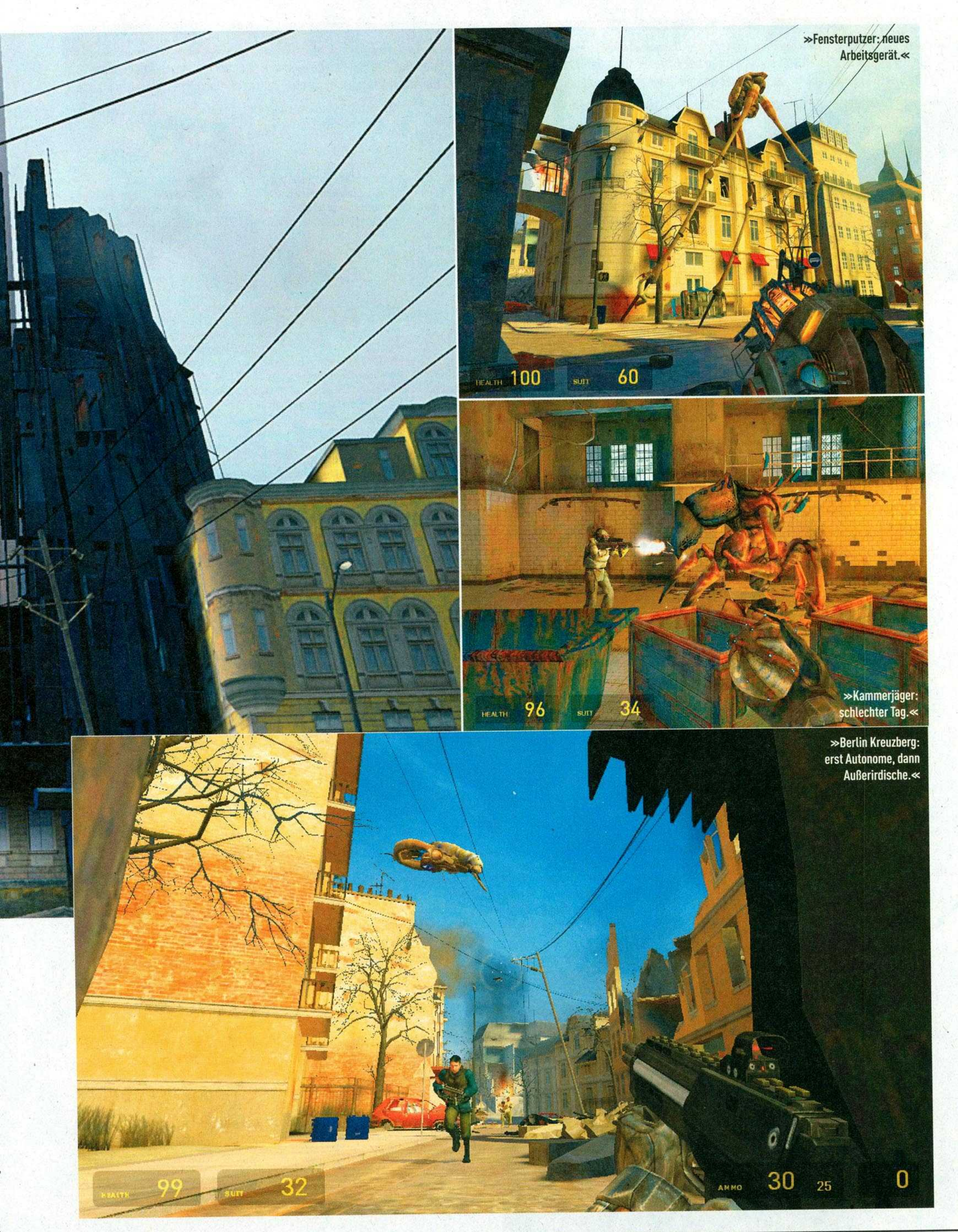
ENGINES
Die Technik von *Half-Life 2* basiert auf Engines. So ist für die Grafik, Sound und andere technische Belange die neu entwickelte Source-Engine zuständig, um die Physik kümmert sich die Havok-Engine.

FREEMAN, GORDAN
Der Hauptdarsteller des Spiels. Ehemaliger Wissenschaftler und unfreiwilliger Actionheld.

G-MAN
Das ist nicht etwa der Mann, der auch im Dunkeln jeden G-Punkt findet. Nein. Das ist der Typ im Nadelstreifenanzug und mit dem Aktenkoffer. Bereits im ersten Teil liefen im Hintergrund die Fäden in seinen Händen zusammen. Seine Beweggründe liegen im Dunkeln.

HILFE
Hilfe können Mod-Entwickler von Valve erwarten: Spätestens wenn *Half-Life 2* erscheint, sollen auch Editoren und ein Software-Entwicklungs-Kit für die Fangemeinde verfügbar sein.

INSPIRATIONSQUELLEN
Laut Valve bedient sich die Story von *Half-Life 2* vieler Elemen-



»Fensterputzer: neues Arbeitsgerät.«

»Kammerjäger: schlechter Tag.«

»Berlin Kreuzberg: erst Autonome, dann Außerirdische.«

INTERVIEW

„WIR MÜSSEN MEHR LEUTE VON FERNSEHEN UND KINO WEGLOCKEN."

Doug Lombardi arbeitet seit sechs Jahren bei Valve. Er sorgt dafür, dass Journalisten neue Infos zu Valve-Spielen bekommen. Oder auch nicht. Uns gegenüber bewilligte er eine Audienz im Londoner Conrad Hotel, wo er im Rahmen der ECTS residierte. Nur wann das Spiel erscheint, sollten wir ihn nicht fragen. Na klar ...



Gab uns seinen Segen: Doug Lombardi.

PC ACTION Warum entwickelt Valve gute Spiele?

DOUG LOMBARDI: Ich glaube, dass unser Erfolg von verschiedenen Dingen abhängt. Nummer 1 ist, das große Glück zu haben, unser eigener Boss zu sein. Wir konnten *Half-Life* nach unserem eigenen Zeitplan machen, mit unserem eigenen Geld und wir haben alle Entscheidungen selbst getroffen. Eine weitere Sache, die wie ich glaube sehr wichtig ist: Seit Gabe*1 die Firma gegründet hat, legte er immer großen Wert darauf, der Community zuzuhören, die Mod-Szene zu unterstützen und für sie zu arbeiten. Leute wie Robin Walker*2, Minh Lee*3 und das *Day of Defeat*-Team sowie Unmengen anderer Leute bei Valve kommen aus dieser Community. Offen zu sein und nicht über den Leuten zu stehen, die dir zum Erfolg verholfen haben, lassen dich weiterhin erfolgreich sein.

PC ACTION Filme zu Computerspielen sind in. Ist ein Film zu *Half-Life* geplant?

DOUG LOMBARDI: Ich und die Leute bei Valve nehmen seit Jahren immer wieder an Treffen mit Regisseuren, Produzenten und Leuten aus Hollywood teil, aber keiner hat uns überzeugt. Jeder kommt rein und sagt: „Hey, das ist super. Es gibt so viele Leute, die euer Spiel mögen. Wir würden es gerne bearbeiten und einen Standard-Actionfilm daraus machen, den wir an alle Fans bringen könnten. Was sagt ihr dazu?" Und wir sagen: „Das ist Abzocke. Raus hier!"

PC ACTION Wie funktioniert die künstliche Intelligenz in *Half-Life 2*?

DOUG LOMBARDI: Sie ist in mehrerer Hinsicht anders. Der größte Unterschied ist, dass wir uns weg von geskripteten Sequenzen zu etwas hin bewegt haben, was wir kontextorientierte KI nennen. Beispiel: Du kommst in ein Gebiet und triffst auf einen Gegner. Du entscheidest dich, nach rechts zu gehen. Der NPC*4 hat nun statt einer einzigen eine Auswahl an Reaktionen auf diese Entscheidung parat. Bei älteren Spielen, in denen man dich gezwungen hat, den rechten Weg zu nehmen, hätte nur eine Sache passieren können. Wir versuchen, das Spielerlebnis einzigartig zu machen, basierend auf den Entscheidungen, die der Spieler trifft. Ein weiterer Punkt, der für die KI sehr interessant ist: Wir bauen die Beziehungen zu den NPCs in mehreren Schichten auf. Stand in einem Action-Spiel eine Figur neben dem Spieler, war er traditionell dein Freund. Stand er vor dir, war es dein Feind. Wir versuchen nun Folgendes: Wenn er vor dir steht, könnte er freundlich oder feindlich gesinnt sein und wenn er jetzt freundlich ist, muss er das später nicht auch noch sein.

PC ACTION Kannst du uns ein Beispiel dafür geben?

DOUG LOMBARDI: In unserer Präsentation ist ein gutes Beispiel. Du führst die Antlions mit den Kugeln durch verschiedene Gebiete, um das Militär anzugreifen. Am Ende bricht der große Antlion durch die Wand. Er bemerkt, was vor sich geht. Er mag dich nicht, da du die kleinen Antlions zu deinem eigenen Vorteil opferst. Er erkennt aber auch, dass die Soldaten im Raum ebenfalls eine Bedrohung darstellen und da diese in der Überzahl sind, kümmert er sich zunächst um sie und kommt dann erst hinter dir her.

PC ACTION Bietet *Half-Life* einen kooperativen Mehrspieler-Modus?

DOUG LOMBARDI: Ein Coop-Modus ist sicher ein Heiliger Gral in Action-Spielen und die Source-Engine wird so etwas definitiv unterstützen. Wenn *Half-Life* erscheint, ist aber kein Coop-Modus enthalten. Aber das ist ganz sicher etwas, um das wir uns danach kümmern. Für diesen Titel wollten wir die Charaktere, die Physik, die Fahrzeuge, das Rendering, die Gesichtstechnologie und andere Dinge in Angriff nehmen. Ein Coop-Modus war etwas, das wir uns für ein anderes Produkt aufheben wollten.

PC ACTION *Counter-Strike 2*?

DOUG LOMBARDI (lacht): Was ist *Counter-Strike 2*?

PC ACTION Okay, dann zurück zu *Half-Life 2*. Wie viele Levels bietet das Spiel?

DOUG LOMBARDI: Wir haben es nicht wirklich in Levels eingeteilt. Dieses Spiel wird im Gegensatz zu Karten in Kapitel, in Sektionen, bemessen. Wir haben es so gestaltet, dass es in über zehn Kapitel beziehungsweise Episoden spielt. Jede davon ist so angelegt, dass man etwa drei bis vier Stunden braucht, um sie durchzuspielen.

PC ACTION Gibt es die Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad festzulegen?

DOUG LOMBARDI: Ja, wir halten uns an die bekannten Schwierigkeitsgrade Leicht, Mittel und Schwer.

PC ACTION In Spielen wie *Halo* und *UT 2004* dürfen Spieler Fahrzeuge nutzen. Genau wie *Half-Life 2*. Wie unterscheidet sich eure Variante?

DOUG LOMBARDI: Uns bedeutet die Physik mehr als in früheren Spielen. Ich denke, das merkt der Spieler auch. Man wird auch eine größere Auswahl an Fahrzeugen in unserem Spiel sehen. Wir wollen den Zocker herausfordern, ein großer Fahrzeug-Meister zu werden, statt ihm einfach ein Vehikel zu geben und zu sagen: „Viel Spaß damit, es transportiert dich jetzt zum nächsten Punkt."

PC ACTION Welche Fahrzeuge darf der Spieler besteigen?

DOUG LOMBARDI: Die Source-Engine unterstützt alle Arten, Land-, Luft- und Wasserfahrzeuge. *Half-Life 2* ist aber speziell auf Landfahrzeuge ausgelegt – wie Truppentransporter oder der Jeep, den man in der Präsentation gesehen hat.

> „Wir legen großen Wert auf die Community ..."

PC ACTION Warum seid ihr mit *Half-Life 2* nicht früher an die Öffentlichkeit gegangen?

DOUG LOMBARDI: Wir haben uns mit der Ankündigung zurückgehalten, bis wir fast fertig waren. Dafür gibt es mehrere Gründe: Da wir selbst Spieler sind, hatten wir immer das Gefühl, in den zwei, drei Jahren, die mit PR zugebracht wurden, schon vorher auf Screenshots jede einzelne Szene eines Spiels gesehen zu haben. Das ruiniert das Spielgefühl. Jedes Monster, jede Waffe und jeder Level wurde schon vorher in Bildern gezeigt und so bleibt der Fantasie des Spielers nichts mehr überlassen. Was noch wichtiger war: Wir entwickeln unsere Spiele ohne Druck von außen oder zeitliche Unterbrechungen. Andere Entwickler müssen dies und jenes für PR, Marketing und Verkauf fertig machen. Es ist einfacher, wenn man sagt: Wir zeigen das Spiel, wenn es fertig ist.

PC ACTION Wird man mehr über Gordon erfahren?

DOUG LOMBARDI: Wir wollen Gordon gar nicht zu jemandem machen. Du bist Gordon. Du bist der Spieler und damit Gordon. Gordon ist einfach ein normaler Typ. Er spricht nicht, da wir diese Illusion nicht zerstören wollen. Wir verraten allerdings definitiv mehr über die Leute bei Black Mesa und was dort vor sich ging. Außerdem erfährt man ein wenig mehr über den G-Man und was überhaupt los ist.

PC ACTION Vielleicht kannst du ja bereits jetzt etwas über den G-Man verraten. Was ist zum Bespiel in seinem Aktenkoffer?

DOUG LOMBARDI (lacht): Ein Cheeseburger und Pommes.

PC ACTION Hm ... ob wir das glauben können. Na gut, dann nenne bitte die Orte, an die es den Spieler in *Half-Life* verschlägt!

DOUG LOMBARDI: Das Spiel findet in einer fiktiven Stadt im Nordosten Europas statt, die wir „City 17" nennen. Sie ist eine Mischung aus ein paar Städten, die wir wegen des Stils mögen. Es gibt Teile von Architekturen, die man in ganz Osteuropa findet, sei es in der tschechischen Republik oder in Budapest.

PC ACTION Und Deutschland.

DOUG LOMBARDI: Und Deutschland. Klar (lacht). Wir haben das ursprünglich als einen netten Stil angesehen und vom Storydesign mussten wir einfach weg von Black Mesa. Wir wollten alles größer machen, komplexer. Es war auch eine nette Art, einen Kontrast zu den einfachen Charakteren reinzubringen, die aus Black Mesa kamen.

PC ACTION Welche Interessensgruppen und Organisationen existieren in *Half-Life 2*?

DOUG LOMBARDI: Man selbst gehört zu einer Gruppe Zivilisten, die sich zusammengeschlossen haben, um zu überleben. Dann gibt es das Militär, das eine Sache verfolgt und die Alien-Fraktion, die eine andere verfolgt.

PC ACTION Letzte Frage. Warum sollen wir dich nicht nach dem Erscheinungstermin fragen?

DOUG LOMBARDI: Das Erscheinungsdatum hat sich nicht verändert. Diese Frage hat man uns einfach so oft gestellt und wir haben sie so oft beantwortet, dass wir sie auf die Liste bereits beantworteter Fragen gesetzt haben.

JOACHIM HESSE/ANDREAS BERTITS



»Das kommt davon, wenn man Pferde in der Innenstadt nicht anleint.«

te aus Geschichten der 50er- und 60er-Jahre wie der von George Orwell, H. P. Wells oder Howard Phillips Lovecraft.

JAHR

In welchem Jahr die Story spielt, wissen wir nicht. Nur „irgendwann in der näheren Zukunft." Bekannt ist aber, dass Valve an *Half-Life* zwei Jahre arbeitete und an *Half-Life 2* fünf.

KONSOLEN

Nach der PC-Fassung soll *Half-Life 2* auch für die Xbox und voraussichtlich die PlayStation 2 erscheinen.

LAIDLAW, MARK

So heißt der Storyschreiber. Der Schriftsteller zeichnete bereits für die Hintergrundgeschichte des packenden ersten Teils verantwortlich.

MANIPULATOR

Der Manipulator ist eine Anti-Gravitationswaffe. Mit ihr lassen sich Gegenstände durch die Luft schleudern. Tische auf die riesigen, dreibeinigen Stri-

*1 GABE NEWELL, DER CHEF VON VALVE / *2 CO-AUTOR VON TEAM FORTRESS
*3 ERFINDER VON COUNTER-STRIKE / *4 NON PLAYER CHARACTER = NICHTSPIELER-CHARAKTERE

der zu katapultieren macht dabei allerdings weniger Sinn, als eine Matratze als Schild vor sich herzutragen.

NEBENROLLEN
Nebenrollen finden sich einige bei *Half-Life 2*. Die wichtigste dürfte die Wissenschaftler-Tochter Alyx Vance spielen, die Ihnen zur Seite steht. Auch Dr. Kliner aus Black Mesa ist wieder mit von der Partie.

ONLINE-AUTHENTIFIZIERUNG
Angeblich plant Valve, dass sich Spieler von *Half-Life 2* über das Internet zunächst anmelden müssen. Bestätigt wurde das zwar nicht, aber auf www.petitiononline.com/HL2/petition.html findet sich bereits eine Petition gegen das mögliche Vorhaben.

»Selbst beim Gebäudereinigungsfachpersonal geht heutzutage ohne Computer nichts mehr.«

»Loveparade: Besucherschwund.«

PREISMODELLE
Laut Internetquellen will Valve das Spiel in drei Varianten auf den Markt bringen, die sich jeweils in Ausstattung und Preis unterscheiden. So könnte bei der günstigsten Variante kein Mehrspieler-Modus enthalten sein.

Q1-ENGINE
Der Vorgänger basierte auf einer modifizierten Version der *Q1*-Engine. In der neuen Source-Engine befinden sich angeblich immer noch Artefakte aus dieser alten Technik.

RENDERER
Für die Grafik greift die Source-Engine auf zwei Renderer zurück: Der DirectX-9-Renderer verwendet zum Beispiel Pixel Shader 2.0, die nur mit Grafikkarten ab Radeon 9500 und Geforce FX aufwärts funktionieren. Ältere Grafikkarten wie die Geforce4 Ti-4200 müssen sich mit dem simpleren DX-8-Renderer begnügen.

STEAM
So nennt sich die Online-Technik, mit der Valve alle künftigen Spiele inklusive *Counter-Strike* und *Half-Life 2* übers Internet vertreiben will. Der Beta-Client befindet sich auf unserer DVD. Voraussetzung ist eine Breitband-Internet-Verbindung wie DSL. Wer sich in das Thema einlesen möchte, surft auf www.steampowered.com.

TEAMWORK
Ihnen schließen sich im Laufe des Spiels immer wieder Nichtspieler-Charaktere an, die Sie bei Ihrer Revolte unterstützen.

UMFANG
Rund 30 bis 40 Stunden Action erwarten den Durchschnitts-Spieler laut Valve in der Einzelspielerkampagne. Zusätzlich sind diverse Mehrspieler-Modi für bis zu 32 Spieler angekündigt.

VERÖFFENTLICHUNG
Half-Life 2 soll laut Valve weltweit über alle Bezugsquellen, also Steam sowie Software-Läden, am selben Tag veröffentlicht werden. Als Termin steht weiterhin Ende September.

WAFFEN
Wie im ersten Teil verwenden Sie bekannte Waffen mit realem Vorbild (Brechstange, Schrotflinte, Granaten etc.) und eine Auswahl an experimentellen Waffen (siehe Manipulator). Bis jetzt sind elf Waffen bekannt.

XEN
Alle Außerirdischen stammen wieder vom Planeten Xen. Besuchen brauchen Sie den Planeten diesmal aber nicht.

Y
Der Buchstabe, den Sie auf Gordons Brust lesen können, wenn er beim Yoga einen Kopfstand macht. Ehrlich gesagt, handelt es sich bei dem Zeichen um den griechischen Buchstaben Lamda, der in der Physik für Halbwertzeit („Half-Life") steht.

ZUGABE
Wenn sich *Half-Life 2* erwartungsgemäß gut verkauft, ist laut Valve mit Add-ons zu rechnen. JOACHIM HESSE

HALF-LIFE 2

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Valve/Vivendi Universal
FERTIG ZU:	95 %
ERSCHEINT:	4. Quartal 2003
VERGLEICHBAR:	Doom 3
INTERNET:	www.half-life2.com

KOMMENTAR

JOACHIM HESSE



Wann erscheint denn nun *Half-Life 2*? Gerüchteverbreiter munkeln bereits von Anfang 2004. Aus mehreren Quellen bei Valve erfuhren wir jedoch, dass die Jungs trotz aller Unkenrufe weiter Ende September als Ziel anpeilen: Zumindest intern soll das Spiel bis dahin fertig sein. Gut möglich, dass sich die Veröffentlichung noch ein paar Tage hinauszögert. Doch Ende Oktober feiert *Half-Life* sein fünfjähriges Jubiläum. Bis dahin sollte der Titel im Laden stehen. Ich drücke dafür die Daumen, denn ein Hammerspiel scheint Actionfans auf alle Fälle zu erwarten!



- Mix aus Ego-Shooter, Rollenspiel und Action-Adventure
- 30 Waffen
- Nichtlineare Story
- Mehrere Story-Enden
- 20 Quadratkilometer Spielareal

AUF DVD
VIDEO

»Der Waffenlobby beigetreten: Michael Jackson.«

Mach den Strahlemann!

Verstrahlt sind ja so manche Personen, die einem begegnen. Besonders in S.T.A.L.K.E.R. Denn der Ego-Shooter spielt in Tschernobyl.

Momentan ist das Beste an *S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost* die Story. Gut, die Grafik sieht ebenfalls top aus. Doch die Hintergrundgeschichte ragt deshalb so deutlich hervor, weil vom Rest des Spiels immer noch kaum etwas vorhanden ist. Missionsdesign? Fehlanzeige. Gegner? Existieren, sind aber noch nicht integriert. Spielziel? Angeblich ja (behaupten zumindest die Entwickler). Sie sehen, wir tappen im Dunkeln. Ein untragbarer Zustand! Deshalb beehrten wir das Programmiervolk der GSC Game World (*Codename: Outbreak*, *Cossacks*) in Kiew mit einem Besuch.

WER IST JÄGER, WER IST SAMMLER?

In *S.T.A.L.K.E.R.* müssen Sie zwar nicht den Reaktorunfall des Atomkraftwerkes von Tschernobyl im April 1986 nachspielen, trotzdem ist dieses reale Ereignis der Ausgangspunkt für die Fantasiegespinste der Entwickler. Laut den zuletzt genannten geht die Geschichte 20 Jahre später wie folgt weiter: Nach dem Gau des Atommeilers scheint in ein paar Labors in der Nähe noch Licht zu brennen. Ein sehr großes, sogar, denn plötzlich hüllt ein gleißender Schein die ganze Gegend ein. Man glaubt an eine Nuklearexplosion. Die Armee riegelt die Todeszone ab. Zahlreiche Bewohner des Landstrichs verschwinden. Teilnehmer von Expeditionen erzählen von mutierten Tieren und Anomalien. Vier Jahre später sinken die Becarell-Werte. So genannte „Stalker“dringen in die verseuchte Zone ein. Stalker wie Sie! Ihr Begehr: Geld. Stalker sammeln nämlich Artefakte wie Quecksilber-Klumpen, Bakteriennährboden und andere Artefakte der Katastrophe. Der Spieler hat dabei völlige Bewegungsfreiheit, die Welt um Sie herum funktioniert auch ohne Ihr Zutun. Handeln dürfen Sie mit der Armee, Wissenschaftlern oder anderen Stalkern. In solchen Gesprächen schanzen Ihnen die Herrschaften nicht selten neue Aufgaben zu. Dass sich dabei nicht alles um die Finanzen dreht, sondern dass Sie dem Geheimnis der Todeszone nach und nach auf die Spur kommen, versteht sich von selbst. Trotz aller Rollenspielelemente bleibt *S.T.A.L.K.E.R.* in erster Linie ein Actionspiel. Der Einsatz von Waffen entscheidet über Sieg oder Niederlage. Zu sehen gab es davon in Kiew allerdings wenig. Im Video dürfen Sie begutachten, was uns die Entwickler vorführten. JOACHIM HESSE



»Hameln: Imagewandel misslungen.«

S.T.A.L.K.E.R.

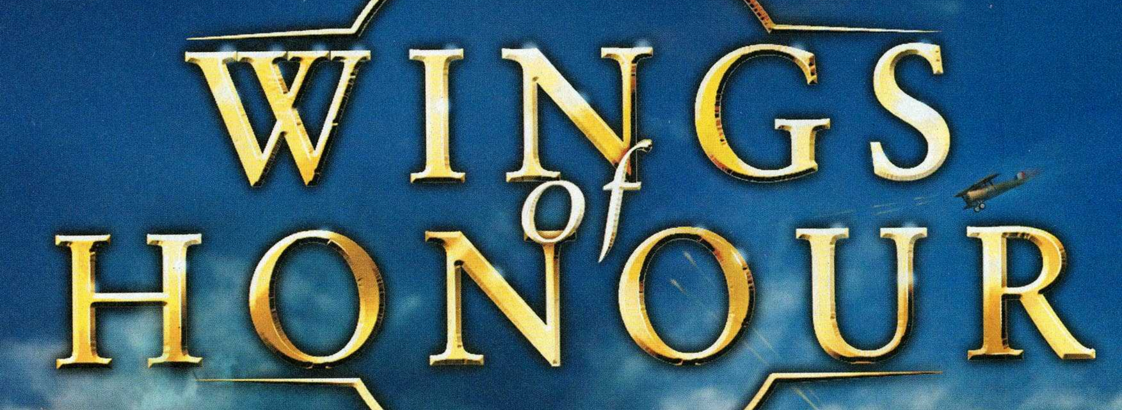
GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	GSC Game World/THQ
FERTIG ZU:	60 %
ERSCHEINT:	September 2004
VERGLEICHBAR:	Deus Ex, Resident Evil
INTERNET:	www.stalker-game.com

KOMMENTAR

JOACHIM HESSE



„Wir entwickeln erst die Technik und kümmern uns danach ums Spiel.“ Eine eigenwillige Herangehensweise. Momentan kann ich schwer abschätzen, ob diese Methode zum Erfolg führt. Die Idee zu *S.T.A.L.K.E.R.* klingt jedenfalls prima und die Grafik sieht traumhaft aus. Da sich der Erscheinungstermin wieder mal nach hinten verschoben hat, bleibt GSC Zeit, sich um den Rest zu kümmern.



Authentische Luftschlachten des Ersten Weltkriegs mit realistischen Flugzeugen

- Einzigartige Mischung aus Luftkampf-Simulation und Abenteuer-Spiel
- Einfache Steuerung
- Unzählige Spezialeffekte
- Einzel- und Mehrspielermodus



»Jagdvereine gehen immer besser ausgestattet gegen den Wildsau-Bestand vor.«

Fester Bestandteil jedes Teams ist ein Scharfschütze.

»Kampf um Touristen in Pisa: Einheimische wollen Begradigung des schiefen Turms verhindern!«

Weitab vom Schuss!

AUF DVD
VIDEO

Bei HIDDEN & DANGEROUS 2, dem neuesten Streich der Mafia-Macher, geht's bis nach Afrika. Behutsames Vorgehen entscheidet über Leben und Tod.

Seit Jahren warten Taktik-Shooter-Fans auf eine Fortsetzung von *Hidden & Dangerous* – am 30. Oktober soll sie erscheinen. Wie beim ersten Teil kommandieren Sie eine vierköpfige SAS-Einheit britischer Elitesoldaten, die hinter feindlichen Linien geheime Kommandoaktionen erledigen müssen. Ihr Team rekrutieren Sie aus einem Pool von über 30 Soldaten, die alle über bestimmte Stärken und Schwächen verfügen.

FAHR 'NEN MINI!

Die 23 Missionen sind im Umfeld des Zweiten Weltkriegs angesiedelt und führen Sie in neun Regionen, darunter Afrika, Skandinavien, die Normandie oder Deutschland. Dort müssen Sie unter anderem gezielt Feinde ausschalten, Spionagedienste ausführen, gegnerische Forscher verschleppen oder Sabotageaktionen starten. Dabei greifen Sie nicht nur auf authentische Waffen der damaligen Zeit zurück, sondern auch auf Fahrzeuge – vom Panzer über den Truppentransporter bis zum Mini-U-Boot. Eine wichtige Rolle spielt die taktische Planung vor den Einsätzen. Außer auf vorgefertigte Wegpunkte können Sie auf Ihre eigenen Strategien setzen und diese äußerst komfortabel auf einer sehr übersichtlichen Einsatzkarte planen.

MAFIA-GRAFIK

Grafisch setzt *Hidden & Dangerous 2* auf die leistungsstarke LS3D-Engine, die bereits bei *Mafia* für Aufsehen sorgte. Ordentlich was auf die Ohren gibt's dank des orchestralen Soundtracks auch. Und Freunde gepflegter Mehrspieler-Duelle schauen ebenfalls nicht in die Röhre – diverse Spielmodi und spezielle Multiplayer-Karten sollen für reichlich Kurzweil sorgen. Klingt gut, oder?

CHRISTIAN SAUERTEIG

HIDDEN & DANGEROUS 2

GENRE:	Action
ENTWICKLER:	Illusion Softworks/Take 2
FERTIG ZU:	90 %
ERSCHEINT:	30. Oktober
VERGLEICHBAR:	Hidden & Dangerous
INTERNET:	www.hidden-and-dangerous.com

KOMMENTAR

CHRISTIAN SAUERTEIG



Hidden & Dangerous 2 ist zweifelsohne eines meiner absoluten Highlights der Games Convention. Tolle Grafik, eine spannende Story, die intuitive Steuerung und der umfangreiche Mehrspielermodus dürften den *Mafia*-Machern einen erneuten Hit garantieren. Die spielbare Beta-Version macht in jedem Fall Lust auf mehr, auch wenn die Entwickler bis zur Veröffentlichung noch eine Vielzahl kleinerer Programmfehler ausmerzen müssen.



- Neun Charaktere für die Party
- Wahl zwischen drei Startberufen und drei Jedi-Klassen
- Entscheidungen im Spielverlauf führen allmählich zur hellen oder dunklen Seite der Macht
- Mindestens sieben Welten
- Viele spannende Neben-Quests

Der Name unserer Jedi-Kollegin Bastila Shan reimt sich nicht von ungefähr auf „steiler Zahn".

Halt mir die Stange!

Im ersten Star-Wars-Rollenspiel KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC spielen wir nicht mit Drachen, sondern mit dieser Tussi herum. Gierig, wie wir sind, haben wir die Xbox-Version durchgespielt und erste PC-Screenshots beschlagnahmt.

»Die weiteren Aussichten: Sonnig, trocken, nur vereinzelt Funkenniederschlag.«

Zwei Seelen pochen in meiner Brust: Als „Heini-Wan" bin ich ein unaufmüpfiger Verfechter von Recht und Ordnung, der immer den Anweisungen des Jedi-Rats folgt und die Eroberungspläne eines skrupellosen Sith-Lords durchkreuzen will. Doch manchmal werde ich zu „Darth Heini", der nicht den Nerv hat, stundenlang mit Schwächlingen und Weicheiern über Gerechtigkeit und ähnliche Lappalien zu diskutieren. Das macht mich echt wütend! So richtig wütend! Und schon haben wir ein paar verschmorte Alien-Leichen mehr herumliegen und zusätzliche „Dunkle Seite"-Punkte auf dem Charakterentwicklungs-Konto.

ERKENNE DICH SELBST!

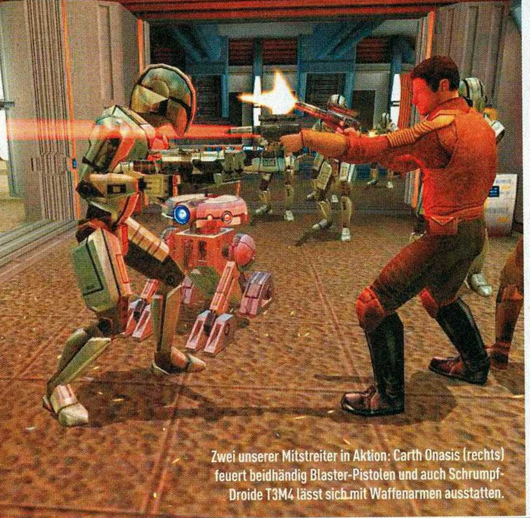
Das Wandeln zwischen den beiden Seiten der Macht ist nur eines der zahlreichen Highlights von *Star Wars: Knights of the Old Republic* vom kanadischen Rollenspiel-Renommierstudio Bioware (*Baldur's Gate, Neverwinter Nights*). Die PC-Version erscheint zwar erst im November, aber wir haben uns schon mal auf der Xbox durch die Handlung gespielt. Und obwohl die schändliche Verspätung der Umsetzung ein empörtes Darth-Vader-Schnorcheln hervorruft, sollte man nicht nachtragend sein. Denn sonst entgeht einem das vielleicht beste PC-Rollenspiel des ganzen Jahres.

ZUNEHMENDE MACHTMITTEL

Schon bei der Charakter-Kreation schimmert der vertraute Zahlensalat aus D&D-Rollenspielen durch. „Macht" ersetzt Mana, dennoch fühlt man sich schnell wie zu Hause. Die Startklassen-Auswahl beschränkt sich auf Soldat (kampflastig), Schurke (schleichiger Diebes-Verschnitt) und Scout (prima beim Umprogrammieren von Robotern und Computern).

KEIN LEHRSTELLEN-MANGEL

Richtig spannend wird die Karriere erst nach Verlassen des Auftaktplaneten Taris. Dann stellt sich nämlich heraus, dass durch Ihren Charakter noch mehr Macht rauscht als durch unseren omnipotenten PCA-Chefredakteur. Also zieht man auf Dantooine die Ausbildung



Zwei unserer Mitstreiter in Aktion: Carth Onasis (rechts) feuert beidhändig Blaster-Pistolen und auch Schrumpf-Droide T3M4 lässt sich mit Waffenarmen ausstatten.

„Mein PC kann das besser!"

Unsere Sith-Agenten signalisieren, in welchen Bereichen die PC-Version gegenüber der Xbox-Vorlage verbessert wird – und wo nicht.

GRAFIK

Die ersten PC-Screenshots zeigen das Spielgeschehen mit 1.024x768 Bildpunkten, aber Auflösungen bis zu 1.600x1.200 sollen auch drin sein. Außerdem gibt's feinere Texturen.

BEDIENUNG

Bioware strickt die Steuerung derzeit auf Maus und Keyboard um. Viele frei konfigurierbare Hotkeys sollen für ein PC-gerechtes Spielerlebnis sorgen.

UMFANG

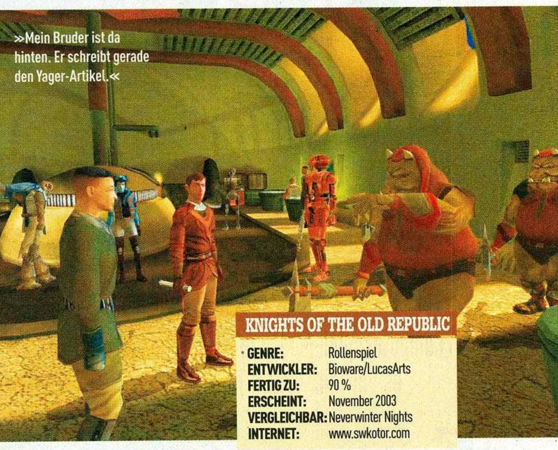
Noch nicht offiziell, aber laut Gerüchteküche sehr wahrscheinlich: Eine zusätzliche Spielwelt mit Bonus-Missionen und feinen Items soll die PC-Version aufwerten.

MULTIPLAYER

In diesem Bereich scheint sich nichts zu tun – stellen Sie sich auf ein reines Solospieler-Erlebnis ein.



»Tja, Schätzchen, der Typ hätte halt nicht die Fischsuppe bestellen sollen!«



»Mein Bruder ist da hinten. Er schreibt gerade den Yager-Artikel.«

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

GENRE:	Rollenspiel
ENTWICKLER:	Bioware/LucasArts
FERTIG ZU:	90 %
ERSCHEINT:	November 2003
VERGLEICHBAR:	Neverwinter Nights
INTERNET:	www.swkotor.com

an der Jedi-Volkshochschule durch. Nach einigen Prüfungen wählen Sie zwischen den Jedi-Klassen Guardian (viel Kampfkraft, weniger Macht-Möglichkeiten), Consular (genau andersrum) oder Sentinel (der goldene Mittelweg). Jetzt können Sie nicht nur Laserschwerter, die beste Waffenkategorie im ganzen Spiel, benutzen, sondern mit jedem Jedi-Level wächst auch das Repertoire an Machtkräften. Die gesamte Bandbreite zwischen Unterstützung (Heilung, Verteidigungs-Werte rauf, Tempo erhöhen) und Zerstörung (Würgegriff, Blitz) dürfen Sie nutzen.

GEKÄMPFT WIRD NACH PLAN

Das taktische Kampfsystem erinnert trotz „Nah dran"-3D an frühere Bioware-Glanztaten. Sie können jederzeit das Geschehen einfrieren und Ihren Party-Mitgliedern Kommandos erteilen. Mehrere Befehle lassen sich aneinander reihen und werden abgearbeitet, sobald Sie per Tastendruck die Handbremse wieder lösen. Im Spielverlauf treffen Sie ständig Entscheidungen, welche die Gesinnung Ihres Haupthelden beeinflussen. Je stärker Sie zur dunklen Seite der Macht tendieren, desto weniger Energie kostet der Einsatz der entsprechenden Machtkräfte. Bei Gut-Jedis funktioniert das umgekehrt ebenso.

DANN KOMM HALT MIT!

Im Laufe der Story besuchen Sie sieben Spielwelten und treffen neun andere Charaktere, die sich Ihrer Truppe anschließen. Vor jedem Planetenausflug müssen Sie sich aber für zwei Mitstreiter entscheiden, die Ihrem Haupthelden beistehen. Vom niedlichen Droiden im Mülltonnen-Look bis zum streng riechenden Wookiee gibt es eine Fülle an unterschiedlichen Typen, jeweils mit liebevoll ausgearbeiteter Hintergrundgeschichte. *Knights of the Old Republic* ist ohnehin eines dieser Rollenspiele, bei denen man allein wegen der erzählten Geschichte dem Ende regelrecht entgegenfiebert. Wir versprechen Ihnen zudem einen der überraschendsten Handlungskniffe der jüngeren Spielegeschichte. HEINRICH LENHARDT

KOMMENTAR



Es kommt wirklich nur alle Jubeljahre vor, dass ich ein Rollenspiel nach dem Durchspielen noch mal von vorne anfange. Auf der Xbox hat *KOTOR* mich dazu getrieben – und ich kann PC-Rollenspielern nur raten, sich alle verfügbaren Finger nach der Umsetzung zu lecken. Die Spielbalance gerät durch die übermächtigen Jedis manchmal ins Wanken und die Grafik ist nicht unbedingt galaxienbewegend. Aber Charaktere, Kampfsystem, Story, spielerische Freiheiten und *Star Wars*-Atmosphäre sind einfach grandios gelungen. Da Bioware sich selber um die PC-Version kümmert, ist Optimismus bezüglich der Umsetzungsqualität angebracht.

AUF DVD
VIDEO

»Reanimiert: John Wayne.«

Endlich am Drücker!

- Mit Editor
- Nur leicht verbesserte Engine
- 60 bis 70 Karten
- 10 Mehrspielermodi
- Jede Menge neuer Waffen
- Integrierte Stimmen-Kommunikation
- Fahrzeuge

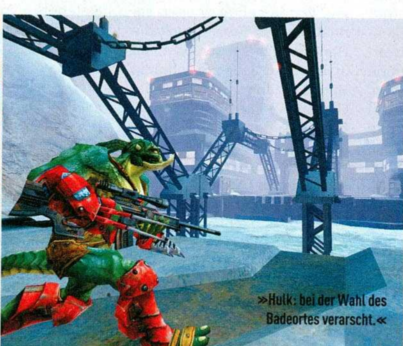
Da läuft Jo Hesse nichts ahnend über eine Computerspiel-Messe in London und plötzlich steht es vor ihm: UNREAL TOURNAMENT 2004. Spielbar!

Es ist wohl klar, was passiert, wenn ein PC-ACTION-Redakteur zum ersten Mal Hand an ein neues tolles Actionspiel legen darf. Richtig: Es gibt Tote! Handelte es sich dabei zunächst hauptsächlich um die eigene Spielfigur, zerbröselte es nach ein paar Minuten mehr und mehr die durchaus gewitzt agierenden Gegenspieler: Den ersten Elch-Test bestanden die Bots aus den zwei am Atari-Stand spielbaren Deathmatch-Karten mit Bravour. Die Karten selbst machten gleichfalls eine gute Figur. Die Minen von Rrajigar präsentierten sich ebenso wie die Ruinenstadt Albatross selbst bei erhöhtem Feindaufkommen absolut flüssig mit stabiler Bildwiederholrate. Ehrlich gesagt hätte uns alles andere gewundert, schließlich verwendet *UT 2004* immer noch die Grafik-Engine des Vorgängers und setzt nur auf Detailverbesserungen. Die neuen Shader, Partikeleffekte und die überarbeitete Optik der Waffen fallen trotzdem positiv ins Auge.

ÖFFENTLICHE VERKEHRSMITTEL EINMAL ANDERS

Versteckt am Nvidia-Stand der ansonsten eher langweiligen Messe führte Entwickler Epic Games sogar den neuen Spielmodus Onslaught vor. Um was es sich bei Onslaught genau handelt, lassen Sie sich am besten von Epic-Legende Jay Wilbur persönlich erklären (siehe Interview). Die Onslaught-

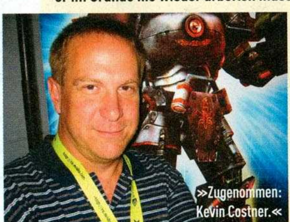

»Umgebaut: Harley-Davidson.«


»Hulk: bei der Wahl des Badeortes verarscht.«


»Frauenprobleme: Rüstung rot.«

INTERVIEW „KAUFT MEINE SPIELE, MEINE KINDER SIND HUNGRIG!"

Jay Wilbur, Spiritual Advisor bei Epic Games, ist der coolste Typ der Spielebranche. Außerdem hat er mit allen möglichen 3D-Shootern so viel Kohle gemacht, dass er im Grunde nie wieder arbeiten müsste. Dass er trotzdem während der ECTS in London unsere Fragen beantwortete, ehrt uns.


»Zugenommen: Kevin Costner.«

PC ACTION Warum sollte jemand *UT 2004* kaufen, wenn er den Vorgänger besitzt?
JAY WILBUR: *Unreal Tournament 2004* wird mit fast doppelt so vielen Levels geliefert. Neu sind die Fahrzeuge, es gibt viele zusätzliche Karten und sogar einen Spielmodus, der extra entwickelt wurde, um die Fahrzeuge zu nutzen.

PC ACTION Welcher Spielmodus?
JAY WILBUR (lacht): Mein Kopf ist gerade leer, ganz leer.

PC ACTION Wir sind hier bei der PC ACTION, das ist kein Problem.
JAY WILBUR: Weißt du, mein Problem ist, ich habe gestern eine ganze Menge Bier getrunken und das macht sich jetzt bemerkbar! Es ist ein Spielmodus, in dem jedes der beiden Teams einen so genannten Powercore*[1] hat ... Onslaught! Danke. In Onslaught startet jedes Team mit einem Powercore auf seiner Seite der Karte. Dieser ist mit Powerstations*[2] verbunden, was man auf einer kleinen Karte sieht. Jedes Team versucht, die Kraftwerke mit dem eigenen Energiekern zu vernetzen und zur selben Zeit die Gegner zu hindern, das Gleiche zu tun. Das ergibt eine große Angriffs- und Verteidigungsschlacht! Da man schnell sein muss, sind die Fahrzeuge dafür perfekt. Es existieren große Panzer, Jeeps, Luftkissenfahrzeuge sowie Flugzeuge in Groß und Klein. Ein Riesenspaß!

PC ACTION Der Spielmodus Assault ist wieder mit von der Partie. Wie kam es dazu?
JAY WILBUR: Veteranen erinnern sich vielleicht noch daran aus der Turnier-Urversion. Auf Wunsch der Fangemeinde bringt ihn *UT 2004* nun zurück ins Rampenlicht. Er ist wundervoll, denn in der Regel muss jetzt jedes Team eine Reihe von Zielen erobern oder verteidigen. Das macht großen Spaß. Abhängig vom Level kommen auch Fahrzeuge zum Einsatz. Auf einer Karte springst du mit Jump-Pads auf sich bewegenden Fahrzeugen herum. Eine anderer Level heißt „Mothership" und spielt komplett im Weltraum. Der Spieler verteidigt das Mutterschiff mit kleinen Sternenjägern beziehungsweise greift es an. Du fliegst sogar in dem Mutterschiff herum.

PC ACTION Verrätst du, wie viele Karten insgesamt im Spiel dabei sind?
JAY WILBUR: Es werden etwas über 60 Karten drin sein. Ich kann dir die endgültige Zahl noch nicht nennen, weil in der Testphase garantiert noch ein paar wegfallen. Wir planen auf jeden Fall etwas zwischen 60 und 70.

PC ACTION Das ist in jedem Fall viel. Welche davon sind wirklich neu?
JAY WILBUR: Über die Hälfte.

PC ACTION Das bedeutet aber, dass ich als Käufer des Vorgängers schon die andere Hälfte auf dem Rechner habe und noch einmal bezahlen muss. Ist das nicht gemein?
JAY WILBUR: Aus diesem Grund haben wir etwas vor, zumindest in den USA. Aber wir wollen es auch in Europa machen, abhängig von der Rechtslage. In den USA bekommen diejenigen, die auch das Spiel vom vergangenen Jahr haben, eine Rückzahlung. Man kauft das Spiel und schickt uns den Kassenzettel oder irgendetwas anderes von *UT 2004* und dem Vorgänger. Wir senden dann einen Scheck zurück. Wir wollen alles tun, um die Leute zu belohnen, die das Spiel gekauft haben, und sie nicht benachteiligen. Sie sollen wissen, dass wir an sie denken. Es könnte in Europa einige rechtliche Beschränkungen geben, die das erschweren. Aber wir werden alles versuchen, um das hinzukriegen.

PC ACTION Das klingt fair. Ich hoffe, es klappt. Wo wir gerade bei Deutschland und Unterschieden sind. Wird es wieder eine gekürzte deutsche Version geben?
JAY WILBUR: Ich weiß momentan noch nicht, ob es für Deutschland eine spezielle Fassung gibt. Wir stehen mit dem Rücken zur Wand bei dem Versuch, das zu verhindern. Keine Ahnung, ob es klappt, aber es müsste nicht so sein! Ihr müsst eure Gesetze ändern! Das Problem ist nicht das Spiel, sondern das Gesetz! Und Ihr wisst das auch! Kommt in die Gänge und ändert das!

PC ACTION Wir reichen morgen den neuen Gesetzentwurf ein. In der Zwischenzeit kannst du mir bestimmt verraten, welche Waffen in *UT 2004* auf uns warten?
JAY WILBUR: Aber gerne. Alle unsere Freunde, alle Waffen sind zurück. Inklusive ein paar Neuzugänge. Eine dieser Waffen kümmert sich speziell um gegnerische Fahrzeuge. Es ist eine Art Anti-Fahrzeug-Raketenwerfer mit Zielsuchraketen. Wenn du in einem Hovercraft schwebst und jemand nimmt dich damit ins Visier, hörst du ein „Piep". Jetzt weißt du: Verdammt, sie wollen mich abknallen. Du solltest jetzt die Rakete abhängen, indem du an Höhe gewinnst, über Bergkuppen fliegst, so dass die Rakete den Berg oder etwas Ähnliches trifft. Total lustig. Wir haben auch eine Mine. Es ist eine Näherungs-Mine, Spinnenmine genannt. Sie sehen aus wie kleine Spinnenroboter, die ruhig herumsitzen. Aber nähert sich ein Gegner, jagen sie ihm hinterher. Wenn du in einem Fahrzeug sitzt, hängen Sie sich daran und explodieren. Bist du zu Fuß unterwegs, klettern sie an dir hoch und krallen sich an deinen Kopf.

PC ACTION Ich wette, das war deine Idee.
JAY WILBUR: Ich würde gerne das Lob dafür ernten, aber es war nicht meine Idee. Übrigens: Die Animation der Spinnenmine, wenn sie sich an dir festkrallt, ist einfach brillant. Du musst unbedingt das Spiel kaufen, um das zu sehen! Ach ja: Auch ein Schwert gibt es.

PC ACTION Wann kommt die Demo?
JAY WILBUR: Ich kann es dir nicht sagen. Wenn ich dir ein Datum sagen würde, würde ich lügen. Deshalb: Wenn sie fertig ist.

PC ACTION Wenn Sie fertig ist – das klingt wie bei 3D-Realms und *Duke Nukem Forever*. Wann soll das Spiel im Laden stehen?
JAY WILBUR: Wir zielen auf einen Termin Ende des Jahres. Wir weigern uns, ein Spiel herauszubringen, ehe es komplett fertig ist und Spaß macht. Unseren Fans zuliebe. Wir verkaufen nicht einfach Zeug in Boxen, wir verkaufen gutes Zeug in Boxen. Wenn du ein Spiel von uns kaufst, weißt du, dass es in Ordnung ist.

PC ACTION Ein gutes Schlusswort oder willst du den PC-ACTION-Lesern noch etwas sagen?
JAY WILBUR (lacht): Ja. Kauft meine Spiele, meine Kinder sind hungrig! Danke!

*[1] Energiekern *[2] Kraftwerk

Karten sind in der Regel relativ groß, weshalb der Spieler auf Fortbewegungsmittel angewiesen ist. Wir durften jede Menge Land- und Luftfahrzeuge bestaunen, die in *UT 2004* endlich Ihren Weg ins Spielgeschehen finden. Jedes Gefährt besitzt seine Vor- und Nachteile. Der Goliath-Panzer ist beispielsweise bestens gepanzert, aber rollt nur sehr schwerfällig über das Gelände. Der Manta (ohne Fuchsschwanz, nicht von Opel) ist ein wendiges Luftkissenfahrzeug, jedoch anfällig für Feindbeschuss. Ein weiteres Vehikel möchten wir Ihnen noch vorstellen: den Hellbender-Jeep. Der bietet für drei Personen Platz. Zudem verfügt er über ein fest installiertes Geschütz, das einer der Beifahrer bedienen darf. Überhaupt finden sich im neuen *UT* auch bei einigen Gebäuden Geschütztürme, die Sie verwenden dürfen. Dadurch ähneln manche Aktionen stark an Spielszenen aus der *Tribes*-Serie.

ALLE MODI, DIE DAS HERZ BEGEHRT

Neben dem neuen Onslaught-Modus bietet *Unreal Tournament 2004* das wiederbelebte Assault (siehe Interview) und die aus dem Vorgänger und seinen Bonus-Packs bekannten Modi Capture the Flag, Bombing Run, Double Domination, Deathmatch, Team Deathmatch, Mutant, Last Man Standing und Invasion. Das volle Programm eben. Wenn nichts mehr dazwischenkommt, dürfen Sie ab Ende November wieder Ihren Frag-Zähler in die Höhe schnellen und ein fröhliches „Monster Kill!" aus Ihrem voll aufgedrehten Lautsprechersystem erklingen lassen. JOACHIM HESSE

UT 2004

GENRE:	Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER:	Epic Games/Digital Extremes/Atari
FERTIG ZU:	95 %
ERSCHEINT:	Ende November 2003
VERGLEICHBAR:	Quark, Halo
INTERNET:	www.unreal.com

KOMMENTAR

JOACHIM HESSE

Um das Spiel abschließend zu beurteilen, war die Zeit zu knapp. Für einen sehr guten Eindruck hingegen reichte sie aber allemal. Mit *UT 2004* scheint ein umfangreiches Stück Software zu entstehen. Dass die Hälfte davon einfach recycelt ist, nehme ich Epic nicht krumm. Hauptsache, die Action stimmt, wie Möchtegern-Governator Arnold Schwarzenegger zu sagen pflegt.




»Colt Seavers: neue Folgen.«

- 68 Levels
- 16 Zwischensequenzen
- 30 Waffen
- Combo-System
- Musik aus dem Film
- Rund 40 Charaktere mit Variationen
- 12 Endbosse
- 12 Sprecher
- 3 Schwierigkeitsgrade
- 16 Mehrspieler-Karten

Ich glaub, dich trifft ein Schwert!

»Nicht immer freiwillig: Blutspende.«

Conan ist wie PC ACTION. Eine Legende. Zeit für eine Zusammenkunft! In Bratislava wagten wir uns für Sie in die Höhle der CONAN-Entwickler.

Conan ist ein Haudrauf-Prügelspiel. Geradlinig und ehrlich. Das Hauptaugenmerk liegt auf dem Einsatz der Waffen. Wie es sich für einen Barbaren gehört, verzichtet Conan auf Florett, Degen oder Schild und greift zu schweren Zweihand-Männerwaffen: Schwerter, Äxte und Kampfkeulen. Hauptsache, die Fantasy-Gegner stehen nach der Bekanntschaft mit diesen Genossen nicht mehr auf. Ohnehin lautet die Devise von guten Action-Titeln meist: „Handeln statt grübeln!" Und oft fallen Spiele in diese Kategorie, bei denen sich die Hintergrundstory in zwei Sätzen zusammenfassen lässt. Bei *Conan* übernimmt das gleich der Hauptcharakter selbst in einer Zwischensequenz: „Ich schwöre bei Crom, dass jene, die meine Verwandten und den Dorfbewohnern das Leben nahmen, dafür mit ihrem Blut bezahlen werden. Ich werde sie jagen bis ans Ende der Welt, um meine Rache zu nehmen!" Außer solchen kurzen Einlagen ist der Barbar standesgemäß eher mundfaul und sein Sprecher bekommt wenig zu tun. Schade, denn als Stimme für die deutsche Version verpflichteten die Macher Conans Film-Synchronsprecher Thomas Danneberg. Ein Vorteil, der über die hierzulande entschärfte Fassung hinwegtrösten könnte.

AUF DVD
VIDEO

WER ZUR HÖLLE IST CONAN?

Beim Namen „Conan" denken die meisten zunächst an Arnold Schwarzenegger. Mit

INTERVIEW „IM BETT KLAPPT ES NICHT SO RICHTIG."

Martin „Ondre" Ondrejicka arbeitet bereits seit eineinhalb Jahren an *Conan*. Wir prüften seine Unterhaltungs-Qualitäten.


Martin Ondrejicka

PC ACTION Was macht ein Level-Designer?

Ondre: Das ist etwa so wie bei einem Filmregisseur. Ein Level-Designer entscheidet, was wo, wann und wieso passiert. Es ist sehr komplex, denn ich bin gleichzeitig auch Kameramann, Beleuchter und Drehbuchautor. Ich entscheide, wo eine Kreatur sich versteckt und wann sie auf Conan losgeht und ich achte auf die Logik.

PC ACTION Was magst du besonders an *Conan*?

Ondre: Die Atmosphäre. Wir versuchen, mit den Kameras rund um Conan so viel Kampfatmosphäre wie möglich einzufangen, damit der Spieler möglichst viel genießen kann. Die besondere Kameraführung in *Conan* kostet viel mehr Zeit als etwa bei einem Spiel aus der Ego-Perspektive.

PC ACTION Am Schluss unser Comedy-Test. Kannst du mir einen Witz erzählen?

Ondre: Das wird auf Deutsch nicht so leicht, aber ich versuche es: Ein alter, jüdischer Mann nimmt eine junge, jüdische Frau zu seiner Braut ...

PC ACTION Keine Judenwitze!

Ondre: Oh, in Ordnung. Also noch mal: Ein alter, katholischer Mann heiratet eine junge, katholische Frau. Im Bett klappt es aber nicht so richtig, deshalb fragen sie einen Priester um Rat. Der Priester empfiehlt, einen jüngeren Mann dazuzuholen, der dem alten mit einem Handtuch Luft zufächelt. Gesagt, getan, aber das Problem wird nicht besser. Der Priester rät daraufhin, die Rollen zu tauschen, also dass der Alte fächelt und der junge Mann sich um die Frau kümmert. In dieser Konstellation bekommt die Frau einen wilden Orgasmus. Da schubst der Alte den Jungen an und sagt: „Siehst du, so wedelt man richtig mit dem Handtuch."

INTERVIEW „IM KAMPF IST CONAN IMMER ALLEINE."


Michal Smrkal

Michal Smrkal kümmert sich bei Cauldron um die Leute, die zu viele Fragen stellen. Also auch Spiele-Journalisten. Außerdem stehen bei ihm zu Hause jede Menge *Conan*-Bücher.

PC ACTION Conan gibt es bereits in Büchern, Comics und Kinofilmen. Welcher kommt eurem Conan am nächsten?
MICHAL SMRKAL: Wir gestalten unseren Conan nach den Original-Vorlagen der Bücher von Robert E. Howard. Mit dem Film-Conan Schwarzenegger hat er weniger zu tun. Wobei die Kampfatmosphäre sich schon an dem Streifen orientiert. Die Geschichte und die Orte halten sich aber eng an die Bücher.

PC ACTION Wie geht das Spiel aus?
MICHAL SMRKAL: Das verrate ich natürlich nicht (lacht). Nur so viel: Conan enthüllt am Ende eine düstere Überraschung eines alten Kultes. Die Geschichte stammt übrigens vom bekannten *Conan*-Buchübersetzer Jan Kanturek aus Tschechien. Wir sind darauf sehr stolz.

PC ACTION Empfindest du es als Nachteil, dass ihr für euer Spiel nicht die Schwarzenegger-Lizenz erwerben konntet?
MICHAL SMRKAL: Nein. Ich werde oft nach Arnold gefragt und jedes Mal antworte ich: ‚Nein, wir haben keinen Arnold im Spiel, wir haben nur Action, Action und Action!' Wir richten uns nach dem Original-Conan aus den Büchern und Comics, dem richtigen, den so viele Fans lieben.

PC ACTION Die einprägsame Filmmusik findet sich aber trotzdem in eurem Spiel wieder.
MICHAL SMRKAL: Ja, wir haben die Lizenz für die zwei besten Stücke aus dem Soundtrack zum Film erworben. Meiner Meinung nach die beste Spielfilm-Musik, die je komponiert wurde. Aber auch die von uns komponierte Musik ist in diesem Stil gemacht.

PC ACTION Was ist beim Spiel *Conan* das Wichtigste?
MICHAL SMRKAL: Die Kämpfe. Hier wird Adrenalin freigesetzt. Jeder, der Fantasy-Spiele mag, braucht Conan. Denn Conan als Charakter ist ein Grundstein des Schwert&Zauber-Genres.

PC ACTION Apropos Schwert: Verrätst du etwas über das Combo-System?
MICHAL SMRKAL: Zu jeder Waffengattung gehören 15 Schlagkombinationen mit je drei Upgrades, die der Spieler mit den Schlagknöpfen auslösen kann. Jede Combo ist einzigartig und sieht anders aus. Einzelne Combos erwirbt Conan durch Erfahrungspunkte. Das ist das Rollenspiel-Element in *Conan*. Nur auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad kann man genügend Erfahrungspunkte für alle Combos sammeln.

PC ACTION Fernkampfwaffen kommen bei *Conan* nicht zum Einsatz?
MICHAL SMRKAL: Nein, alles sind Nahkampfwaffen. Es geht in *Conan* um den Nahkampf. Conan ist kein Scharfschütze oder so etwas. Wir wollen, dass der Spieler den Kampf mittendrin erlebt. Das heißt natürlich nicht, dass die Gegner keine magischen Fernattacken benutzen.

PC ACTION Konfrontiert ihr den Spieler auch mit Rätseln?
MICHAL SMRKAL: 70 bis 80 Prozent des Spiels bestehen aus Kämpfen. Die Rätsel sind Fallen- und Schlüsselpuzzles, damit es nicht langweilig wird.

PC ACTION Dann erwarten uns wohl richtig große Gegner?
MICHAL SMRKAL: Ich will nicht zu viel versprechen. Aber wenn alles glatt läuft, gibt es einige echte Brummer. Viele von Conans Gegnern sind groß oder sehr groß. Wir planen derzeit zwölf Endgegner.

PC ACTION Also existieren auch zwölf Levels?
MICHAL SMRKAL: Nein, viel mehr. Wir halten uns nicht an diese Aufteilung. Wir wollen die Spieler überraschen. Es soll nicht so sein, dass der Spieler an das Ende eines Levels kommt und weiß, dass ihn ein Endgegner erwartet. An einer Stelle greifen ihn zum Beispiel zwei Obermotze hintereinander an.

PC ACTION Existiert auch ein Mehrspielermodus?
MICHAL SMRKAL: Allerdings! Es gibt drei Mehrspielermodi: Deathmatch, Time Challenge und Body Count. Das Ganze findet in 16 Arenen statt. Ein paar sind aus dem Story-Modus, ein paar speziell für den Mehrspielermodus entworfen. 16 Charaktere mit neuen Waffen und Attacken stehen zur Wahl.

Recht, schließlich war die Rolle des schwertschwingenden Barbaren 1982 der große Durchbruch der Hollywood-Ikone. Doch Kenner wissen, dass hinter „Conan" viel mehr steht als nur zwei Kinofilme. Neben jeder Menge Comics gibt es die Romane von Conan-Erfinder Robert Ervin Howard. Auf dessen Werken basiert der Conan-Kult. Den erlebte Howard allerdings nicht mehr: Er erschoss sich 1936 im Alter von 30 Jahren. Ein tragisches Schicksal. Im Spiel gestaltet sich so etwas zum Glück weniger problematisch. Sollte der Spieler in *Conan* wider Erwarten den virtuellen Tod sterben, bekommt er von seinem Gott Crom eine zweite Chance: In einer Arena kämpfen Sie um Ihr Leben. Bei einem Sieg geht es an der gleichen Stelle weiter, bei einer Niederlage greift ein Speicherpunkt-System, das Sie zum Anfang des Levelabschnitts befördert. Falls Sie sich über kleinere Ungereimtheiten in unserem extralangen Videobeitrag zu *Conan* wundern sollten: Die Grafik des Spiels befindet sich momentan noch in Arbeit. Die Animationen der Zwischensequenzen stehen noch nicht komplett, die Figuren bewegen nicht ihre Lippen und oft fehlen die Schatten. Es gibt noch viel zu tun im Reich Hyboria. Doch das ist eine andere Geschichte … JOACHIM HESSE

»Heiße Bäder sind nicht jedermanns Sache.«


»Schneewittchen: Abstrakte Neuinterpretation.«

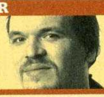

»Harter Tobak: SM-Studio für Männer.«

CONAN

GENRE:	Action-Adventure
ENTWICKLER:	Cauldron/TDK Mediactive
FERTIG ZU:	80 %
ERSCHEINT:	Januar 2004
VERGLEICHBAR:	Enclave
INTERNET:	www.conangame.com

KOMMENTAR

JOACHIM HESSE



Conan entwickelt sich nach meinem Geschmack. Der Barbar war mir bereits in Comic und Film sympathisch und das Spiel scheint das Flair prima einzufangen. Das Gekloppe ist mitunter zwar noch etwas eintönig, aber Cauldron arbeitet noch am Feinschliff. Ich freue mich jedenfalls wie ein Keks auf den ungehobelten Cimmerianer.

- Knüpft an Story der klassischen *Ultima*-Serie an
- *Unreal Warfare*-Engine
- 300 Missionen
- 12 Berufsklassen
- 6 Charakter-Klassen
- 8 Helden-Tugenden

»Unwesentlich schmerzhafter als die statische Aufladung meines Lieblingspullovers.«

Avatar wieder da!

Online-Rollenspiele haben lahme Kampfsysteme und sehen aus wie Sauerteig ohne morgendliche Gurkenpackung? Hah! das ULTIMA-Comeback wird Sie überraschen!

Ein erfrischendes neues Spielkonzept gedeiht auf verbrannt geglaubter Erde. In unfertigem Zustand wurde 1999 *Ultima IX* eil-veröffentlicht, das Finale der klassischsten aller PC-Rollenspielserien war inhaltlich hochwertig, aber eine technisch verkrüppelte Frühgeburt. Prompt verließ Serien-Altvater Richard „Lord British" Garriott das Entwicklungsstudio Origin. 2001 wurde dort auch noch die Entwicklung von *Ultima Online 2* abgebrochen. Und jetzt stehen wir an einem schönen Spätsommertag in San Francisco und bekommen *Ultima X: Odyssey* in die Finger, die Internet-Fortsetzung der *Ultima*-Solospiele – welche wohlgemerkt nichts mit *Ultima Online* zu tun haben soll. Alle Unklarheiten beseitigt?

NEUE AVATAR-HEIMAT

Senior Producer Rick Hall bestätigt, dass die Story von *Ultima IX* weitergesponnen wird: „Der Avatar vereinte sich mit dem Guardian, Gut und Böse verschmolzen scheinbar. Aber sie sind nicht wirklich verschwunden, sondern landeten in einer anderen Welt namens Aluncinor." In dieser Dimension erinnern viele Lokalitäten und Monster an das Britannia der Vorgängerspiele. Abenteuerlustige Normalsterbliche werden gesucht, die durch Missionserfüllung genug Erfahrung sammeln wollen, um höhere Tugend-

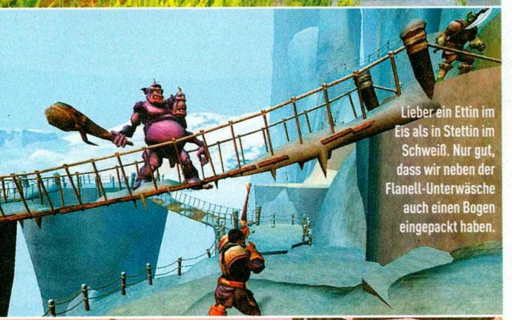


AUF DVD
VIDEO


Die Yetis haben den Magier als ihr zweites Frühstück auserkoren, doch der haut ihnen gleich einen fetten Spruch auf den Pelz.

Wir kommen alle in den Himmel

Damit Ihr Start-Charakter den höchsten Avatar-Gipfel erreichen kann, müssen tugendhafte Jünger angelegt und aufgebaut werden. Lead Designer Jonathan Hanna erklärte uns die Details des innovativen Gefolgschaftssystems.


Lieber ein Ettin im Eis als in Stettin im Schweiß. Nur gut, dass wir neben der Flanell-Unterwäsche auch einen Bogen eingepackt haben.


Die Mitglieder dieser Fünfer-Gruppe erhalten eine Ladung Tugend-Punkte für ihre Missions-Fortschritte.

Sobald Ihr Start-Charakter eine gewisse Summe an Tugend-Punkten gesammelt hat, können Sie mit dem Anlegen von Gefolgsleuten-Charakteren beginnen. Das sind völlig neue Spielfiguren in beliebigen Klassen, die mit einigen Startvorteilen beginnen. Es dauert also nicht sonderlich lange, einen solchen Knaben aufzubauen. Und warum tun wir uns diese Schar von Neben-Helden an? Weil deren Aufzucht der einzige Weg ist, um die Level- und Tugend-Kapazität unseres Start-Charakters zu erhöhen. Ultimatives Langzeitziel: Acht Gefolgsleute, die in jeweils einer anderen Tugend den zehnten Rang erreicht haben und damit der Ursprungs-Spielfigur den Rang „Avatar" erlauben – reif für die Himmelfahrt. Ziemlich cool, dass auf diese Weise das Spielen verschiedener Charaktere mit unterschiedlichen Tugend-Schwerpunkten belohnt wird. Richtig genial könnte das Konzept werden, wenn ein angedachtes Feature von Lead Designer Jonathan Hanna umgesetzt wird: „Wir diskutieren gerade die Möglichkeit, den Spielern zu erlauben, ihre Gefolgsleute zu beschwören, während sie den Start-Charakter spielen. Das würde bedeuten, dass man seine Jünger quasi wie Pets verwenden könnte."


»Monster-Billard: Schwarze Acht fehlt!«


»Das können Medusen nicht verknusen: Neuer Friseur im Dungeon.«

Weihen und schließlich den Avatar-Level zu erreichen. Origin lizenzierte Epics *Unreal Warfare*-Engine, um die 55 Spielwelt-Zonen mit abwechslungsreichen Landschaften zu füllen. Die 3D-Modelle der Monster und Spieler haben einen farbenfrohen Comic-Stil, der etwas an *World of Warcraft* erinnert.

ULTIMA AUF SPEED

Die neue *Odyssey* findet als gebührenpflichtiges Online-Rollenspiel im Internet statt, Gruppenbildung mit anderen Avatar-Anwärtern ist angesagt. Grafisch und spielerisch unterscheidet sich *Ultima X* von seinem ältlichen Onkel *Ultima Online* aber wie Tag und Nacht. Letzterer soll weiterlaufen, supportet und erweitert werden. Die spielerischen Schwerpunkte liegen dort bei sozialen Aspekten und Handwerksfähigkeiten. Gehören Sie dagegen zu den Leuten, die lieber Trollen die Birne einschlagen als Handwerkskünste zu lernen, dann dürfte Ihnen *Ultima X* mit seiner Taktik-Action-Kampfsteuerung eher zusagen.

KÄMPFE MIT ACTION-FLAIR

„Wir basteln kein ‚Sandwich-System', bei dem du den Kampf-Modus startest, dir dann in der Küche in Ruhe ein Sandwich machst und schließlich zurück an den PC kommst, um zu sehen, wie es ausgegangen ist", lästert Rick Hall über die in Online-Rollenspielen übliche halbautomatische Kampfsteuerung. Bei *Ultima X* kontrollieren Sie Ihren Helden direkt mit dem Action-typischen „WASD"-Tastaturschema, Springen und seitliches „Strafen" inklusive. Hiebe mit der aktiven Waffe werden durch Klicken der linken Maustaste ausgelöst. Je länger Sie zwischen den Attacken warten, desto mehr steigt die Trefferwahrscheinlichkeit. Auch Charakter-Statistiken und verwendete Waffe werden bei der Berechnung dieser Angriffswertung berücksichtigt. Wiederholtes Klicken der rechten Maustaste erhöht dagegen den Verteidigungswert, doch das kostet „Power". Dieser Mana-Ersatz wird zudem für den Einsatz von Sonderfähigkeiten und Zaubersprüchen benötigt, die sich flott per Hotkeys ins Getümmel werfen lassen. Das Resultat ist ein flottes, intensives Kampferlebnis, das eher an *Diablo* erinnert als an schlafmütziges Taktik-Geplänkel.

VIELE MISSIONEN, NOCH MEHR LÖSUNGSWEGE

Das Quest-System „Odyssey Adventure System" ist das spielerische Herzstück von *Ultima X*. Jede der rund 300 verschiedenen Missionen ist in mehrere Etappen unterteilt, nach Absolvierung eines Abschnitts wird der Fortschritt zwischengespeichert. Der Party-Anführer trifft in Dialogen mit NPCs immer wieder Entscheidungen, welche sich auf den Ausgang des Auftrags und die Art der Belohnung auswirken. Hört man sich zum Beispiel die Argumente eines gejagten Banditenanführers an und geht auf seine Bitte ein, gibt's Extrapunkte in der Abteilung „Barmherzigkeit" (O-Ton Bigge: „Barm-hä? Was'n das?"). Wer dagegen die „Halt's Maul, Kopf ab"-Methode bevorzugt,

INTERVIEW „ULTIMA X IST KEINE FORTSETZUNG VON ULTIMA ONLINE!“



Unter dem Oberkommando von Andy „Gunship“ Hollis betritt die Ultima-Serie neue Wege.

Andy Hollis war einer der Mitbegründer von Microprose, dann in den 90er-Jahren für die *Jane's*-Simulationsserie von Origin verantwortlich. Nach einer vorübergehenden Auszeit sitzt er seit Juni im Studioleiter-Sattel und ist Executive Producer für alle *Ultima*-Projekte.

PC ACTION Schön, dass es ein neues *Ultima* gibt, aber hattet ihr nicht erst vor rund zwei Jahren die Entwicklung einer *Ultima Online*-Fortsetzung abgebrochen?

HOLLIS: Das Spiel, von dem du sprichst, entwickelte sich mehr zu einem Nachfolge-Produkt. Aber da *Ultima Online* so anhaltend gut läuft – wir haben noch einige große Pläne für seine Zukunft – machte es mehr Sinn, lieber ein Produkt zu produzieren, das neben ihm leben könnte. Und *Ultima X: Odyssey* ist keine Fortsetzung von *Ultima Online*. Es ist so ähnlich wie mit Football und Baseball: Es sind sehr unterschiedliche Spiele und wir erwarten, mit *Ultima X* eine andere Zielgruppe anzusprechen.

PC ACTION Und was sind die wesentlichen Gameplay-Unterschiede zu *Ultima Online*?

HOLLIS: *Ultima X: Odyssey* realisiert die Weiterführung einiger Gameplay-Schlüsselelemente der klassischen *Ultima*-Serie. Es greift die Story von *Ultima IX* auf, auch die Tugenden spielen eine starke Rolle. Wir haben uns zudem mit Dingen wie privaten Spielbereichen beschäftigt, damit andere Leute dir nicht den Spaß verderben können. Es ist sehr missionsorientiert – nicht völlig durchinszeniert, aber in einem stärkeren Ausmaße als *Ultima Online*. Das alles erlaubt uns, ein anderes Spielerlebnis zu vermitteln. Wir verwenden außerdem eine Art von Kampfsystem, bei dem du sehr großen Einfluss auf Sieg oder Niederlage hast. Du kannst nicht einfach einen Kampf beginnen und dann tatenlos zusehen. Auf der anderen Seite ist es kein Shooter: du bist voll drin im Geschehen, klickst aber nicht einfach nur wild drauflos.

PC ACTION Wie schaut's mit Zeitplan und Preisen aus?

HOLLIS: Derzeit ist der Zeitrahmen für die Veröffentlichung der kommende Winter. Wir geben noch kein konkretes Datum bekannt, denn solche Dinge sind mit viel Unvorhersehbarkeit verbunden. Wir wollen definitiv sicherstellen, dass das Spiel fertig und sehr gut getestet ist. Wir haben einen Launch-Plan, der von Beginn an mit einem großen Ansturm registrierter Spieler fertig werden kann. Wir haben noch keine Preisstruktur bekannt gegeben. Du kannst aber eine gute Vorstellung davon bekommen, wenn du dir ansiehst, was wir diesbezüglich bei einigen anderen Produkten in Electronic Arts' Online-Gruppe gemacht haben.

PC ACTION Habt Ihr auch mal darüber nachgedacht, ein neues Solospieler-*Ultima* zu machen?

HOLLIS: Oh ja, wir ziehen solche Dinge ständig in Erwägung (grinst). Wir denken, dass *Ultima X* derzeit der beste Weg ist, um die Serie voranzubringen. Aber wer kann schon sagen, ob wir in Zukunft nicht wieder ein Solo-Spiel machen werden? Alles Mögliche ist vorstellbar.

macht stattdessen in der Tugend „Mut“ Fortschritte. „Es gibt keinen richtigen oder falschen Weg“, betont Rick Hall die Freiheiten bei den Quest-Lösungswegen. Sie können einzelne Missionen auch wiederholt spielen, um alternative Pfade zu erkunden (und die damit verbundenen Tugend-Punkte zu kassieren). Ab einer gewissen Punktesumme dürfen Sie Ihren Charakter „aufsteigen“ lassen, um sich eine regelrechte Sammlung an Jüngern aufzubauen. Gefolgsleute erweitern durch zusätzliche Tugend-Spezialisierungen die Level-Grenze Ihres Start-Helden.

BITTE NICHT STÖREN

Dass *Ultima X* die Vorteile von Online-Welten mit Elementen von Solospieler-Titeln mischen will, wird auch beim System der „Private Areas“ deutlich. Wenn Sie und Ihre bis zu sieben Mitstreiter eine Mission annehmen, generieren Sie damit eine persönliche Version der Spielwelt, die kein Außenstehender stören kann. „Mit unserem System bist du sicher vor Campern“ verweist Rick Hall auf leidvolle Erfahrungen in anderen Online-Rollenspielen. In Privat-Sphären dürfen Sie auch andere Partys einladen, um z. B. Player-vs-Player-Teamschlachten zu veranstalten. Das Massakrieren von Mitspielern geht aber nur im gegenseitigen Einvernehmen. Wer sich nicht in Ranglistenduellen messen will, ist sicher vor PvP-Anarchie.

NEUE ARBEITSPLÄTZE

Bei der Charakter-Kreation ist die Rassenwahl eine rein kosmetische Entscheidung. Menschen, Orks, Gargoyles, Pixies, Elfen und Phodas haben keine besonderen Fähigkeiten. Wichtiger ist die Festlegung des Karrierepfads. Vier Wege stehen zur Wahl, innerhalb derer Sie beliebig Fähigkeiten aus jeweils drei Klassen lernen können: die Berufszweige „Blade“ (Kämpfer, Ritter, Barbar), „Balance“ (Barde, Totenbeschwörer, Paladin), „Nature“ (Druide, Waldläufer, Hirte) und „Arcane“ (Magier, Zauberer, Tinker). Origin-Studiochef Andy Hollis deutete an, dass der Unterhalt der permanenten Rollenspielwelt mit einer monatlichen Gebühr verbunden sein wird. Dafür soll es dann auch steten Nachschub an neuen Missionen und Features geben. Gestartet wird erst in den USA und Japan, europäische Server sollen aber nur eine Frage der Zeit sein.

HEINRICH LENHARDT



»Waldsterben: Drache mit Durchfall, aber die Bäume beißen zurück.«



Waffen-Analyse im Inventar. Es soll sogar Ausrüstungsgegenstände geben, die bei Benutzung Erfahrung sammeln und allmählich immer besser werden.

ULTIMA X: ODYSSEY

GENRE:	Online-Rollenspiel
ENTWICKLER:	Origin/Electronic Arts
FERTIG ZU:	70 %
ERSCHEINT:	1. Quartal 2004
VERGLEICHBAR:	„Ultima meets Diablo“
INTERNET:	uxo.ea.com

KOMMENTAR

HEINRICH LENHARDT



Komplexe Charakterentwicklung, flotte Action-Steuerung, Story-Unterbau der *Ultima*-Serie und als Sahnehäubchen die neueste *Unreal*-Grafiktechnologie. Hatte ich das nicht neulich erst als feuchten Traum gehabt? Wie dem auch sei, diese „Wir schmeißen die besten Features von Solo- und Online-Rollenspielen zusammen“-Panschfreudigkeit genießt meine vollen Sympathien. Von traditionellen Leerlauf-Orgien wie *Ultima Online* oder *Star Wars Galaxies* hebt sich *Ultima X: Odyssey* deutlich ab. Das könnte genau der Tritt in den Hintern sein, den das Online-Rollenspiel-Genre braucht.

Vom Teufel geritten

In SACRED haben Sie die Zügel fest in der Hand: Sie entscheiden haarklein über jede Aktion Ihres Helden und bekommen dafür in einem Action-Rollenspiel bis dato unbekannte Möglichkeiten.

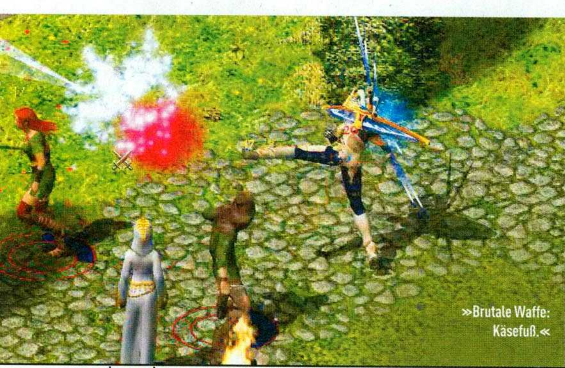
»Wendy: Covermodell.«

- 6 Helden: Gladiator, Dunkelelf, Waldelfe, Vampirin, Seraphim, Magier
- Individuelle Charakterentwicklung
- Pferde als Reittiere
- Spezialangriffe lassen sich kombinieren
- Zu 70 Prozent nichtlineare Welt
- Nichtspieler-charaktere mit eigenständiger Persönlichkeit
- 16 Regionen
- 30 Missionen, 200 Nebenaufträge

Während Sie in *Dungeon Siege* nur einen Gegner anklicken müssen, um Ihren Helden selbstständig zur Tat schreiten zu lassen, verfügen Sie in *Sacred* über genauere Befehle. Wie in *Diablo 2* könnte der Charakter beispielsweise eine Spezialfertigkeit einsetzen, um das Monster zu beseitigen. *Sacred* geht aber selbst darüber hinaus: Auf Kosten der Ausdauer des Helden dürfen Sie die Schlagfrequenz erhöhen und mehrere Spezialangriffe zu einer Schlagkombination bündeln. Die erweiterten Möglichkeiten für den Spieler liefern automatisch auch eine größere taktische Vielfalt. Dadurch gestalten sich Kämpfe spannender und abwechslungsreicher. Die Grafikengine setzt die Aktionen des Helden passend visuell um. Durch Motion-Capturing stellt Ascaron sicher, dass die Bewegungsabläufe natürlich wirken. Egal ob der Charakter gerade auf einem Pferd sitzt oder sich zu Fuß den Gefahren stellt.

WÄHL DEINEN HELDEN

Sechs Charaktere stehen zur Wahl. Der Gladiator stellt den typischen Kämpfer dar. Er entspricht in etwa dem Barbaren aus *Diablo 2*. Der Dunkelelf ist ebenfalls ein Kampfmeister, ist aber eher mit der Meuchelmörderin (Assassine) vergleichbar. Die Waldelfe ist eine Bogenschützin mit einigen Naturfähigkeiten und erinnert an die Amazone aus *Diablo 2*. Mit ihren mystischen Kräften des Guten stellt die Seraphim gewissermaßen das Äquivalent zum Paladin dar. Und wie die Zauberin nutzt schließlich der Magier Zaubersprüche anstelle von Spezialangriffen. Die Vampir-


»Brutale Waffe: Käsefuß.«


»Bommerland: abgebrannt.«

LEBENSKRAFT
AUSDAUER, WIRD FÜR SPEZIALMANÖVER VERBRAUCHT
ANGEWORBENER SÖLDNER
INVENTORY, CHARAKTERBLATT, SPIELOPTIONEN, MENÜS
ZWEI VON MAXIMAL FÜNF BELEGBAREN AUSRÜSTUNGSFELDERN
TAGESZEIT
ZWEI VON MAXIMAL FÜNF SPEZIALMANÖVERN


»Da wird selbst Luke Skywalker neidisch.«


»Erstbesteigung einer Jungfrau.«


»Schuppenshampoo ohne Wirkung.«

»Beyblade: Die Rückkehr der Brummkreisel.«

SACRED

GENRE:	Action-Rollenspiel
ENTWICKLER:	Ascaron
FERTIG ZU:	90 %
ERSCHEINT:	November 2003
VERGLEICHBAR:	Diablo 2
INTERNET:	www.ascaron.de

Lady ist eine Neuerung. Die Dame verwandelt sich auf Befehl in einen Blutsauger, der über ein ganz spezielles Repertoire verfügt, um Feinde abzufertigen. Dazu gehört auch die Möglichkeit, die Gegner zu beißen und so in willenlose Sklaven zu verwandeln, die anschließend für die Vampirin kämpfen.

GROSSER SPIELPLATZ

Grundlos ziehen die Helden natürlich nicht los. Es geht – wie immer – um die Rettung der ganzen Welt: Der Nekromant Shaddar öffnet durch seine magischen Fähigkeiten ein Portal in die Unterwelt. Dämonen wandeln über die Erde und treiben marodierende Goblins, Orks und Oger in zivilisierte Gegenden. Die Welt von *Sacred* ist in 16 Regionen unterteilt, die alle denkbaren Klimazonen und Landschaften berücksichtigen. Rund 70 Prozent dieses riesigen Spielplatzes stehen dem Helden von Anfang an offen. Sie müssen sich also entscheiden, welchen Landstrich Sie zuerst von Monstern befreien. Die restlichen 30 Prozent öffnen sich erst, wenn Sie Teile der 30 Hauptmissionen abgeschlossen haben. Mit den rund 200 Nebenaufträgen verbessern Sie Ihr Ansehen in der jeweiligen Region. Das schlägt sich in den Preisen der Händler nieder sowie in der Bereitschaft von Schmieden und Lehrmeistern, für Sie zu arbeiten. In Kombination mit den eigenständigen Nichtspielercharakteren bieten also auch die Rollenspielelemente von *Sacred* mehr Tiefgang als Sie das von *Diablo 2* gewohnt sind.

ALEXANDER GELTENPOTH

KOMMENTAR



Nach drei Jahren wird es höchste Zeit, dass ein zeitgemäßes Spiel das veraltete *Diablo 2* entthront. *Sacred* hat eine reelle Chance. Besonders, weil es eben nicht versucht, in allen Bereichen das Rad neu zu erfinden, sondern sich in einigen Punkten mit Detailverbesserungen begnügt. Da drücke ich Ascaron die Daumen.

Da gehst du in die Luft!

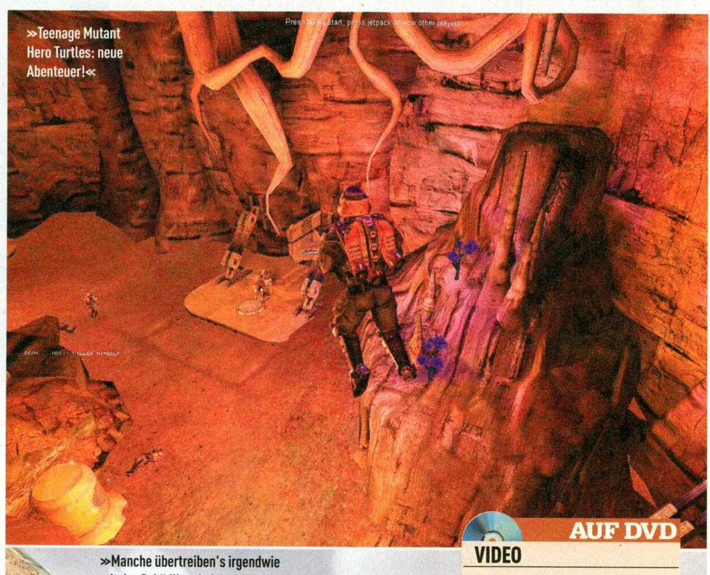
Die Mutter aller teamorientierten Mehrspieler-Schlachten läutet mit TRIBES VENGEANCE den dritten Teil ein und bietet erstmals auch eine umfangreiche Solospieler-Kampagne.

Am Rande der Games Convention hatten wir die Gelegenheit, einen exklusiven Blick auf *Tribes Vengeance*, den neuesten Teil der kultigen Onlinespiel-Serie zu werfen. Und das, was wir da zu sehen bekamen, war selbst im frühesten Alpha-Stadium äußerst beeindruckend – wovon Sie sich mit unserem Video auf DVD gerne selbst überzeugen dürfen. Warum das dritte *Tribes* nicht die „3" im Namen trägt, sondern *Vengeance* heißt, verriet uns Sierras Brand Manager Alex Rodberg: „Es ist nicht nur völlig anders als die bisherigen *Tribes*-Titel, sondern spielt zeitlich auch vor diesen."

MEHR MAPS, MODI UND MISSIONEN

Der größte Unterschied zu seinen beiden Vorgängern soll „die wirklich spektakuläre und revolutionäre Einzelspieler-Kampagne werden, in der die Spieler die riesige *Tribes*-Welt erst so richtig kennen lernen." Außerdem dürfen Sie erstmals unterschiedliche Charaktere in beliebiger Reihenfolge spielen. Aber auch der Mehrspieler-Part für bis zu 32 Spieler wird nicht vernachlässigt, sondern mit noch mehr Karten, Modi und Missionen ausgestattet. Wie gehabt, bekriegen sich drei rivalisierende Stämme in gigantischen Außenwelten. Auf welcher Seite Sie in die Schlacht ziehen, bleibt Ihnen überlassen – fehlende menschliche Mitspieler werden durch Bots ersetzt. Grafisch baut Sierra erneut auf die *Unreal*-Engine, wohingegen Sierra den KI-Code komplett neu entwickelt. „Worauf wir angesichts der neuen Einzelspielerkampagne sehr viel Wert legen", erklärt Rodberg. Das beansprucht wie das umfangreiche Level-Design einiges an Zeit, weswegen *Tribes Vengeance* erst Weihnachten erscheinen soll. Und zwar 2004. Ein öffentlicher Beta-Test ist immerhin für Anfang kommenden Jahres geplant.

CHRISTIAN SAUERTEIG



»Teenage Mutant Hero Turtles: neue Abenteuer!«

»Manche übertreiben's irgendwie mit der Schädlingsbekämpfung im heimischen Garten.«

AUF DVD
VIDEO

TRIBES VENGEANCE

GENRE:	Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER:	Sierra Studios/Vivendi Universal
FERTIG ZU:	40 %
ERSCHEINT:	Ende 2004
VERGLEICHBAR:	Tribes 2, Battlefield 1942
INTERNET:	http://tribes.sierra.com

KOMMENTAR



CHRISTIAN SAUERTEIG

Tribes ist ein Pionier unter den Online-Spielen und war schon immer für Innovationen gut. Diese Tradition wollen die amerikanischen Entwickler auch bei *Vengeance* fortsetzen und sind auf einem verdammt guten Weg. Die effektreiche Grafik kann sich bereits im frühen Alpha-Stadium sehen lassen. Der neue Einzelspieler-Modus soll viel mehr als nur eine nette Zugabe sein und dem seit jeher erstklassigen Mehrspieler-Spektakel in nichts nachstehen. Klingt vielversprechend!

THE GREAT ESCAPE™

GESPRENGTE KETTEN

Der Filmklassiker endlich auch als Spiel!
Ab September im Handel



Spiele Steve McQueens berühmte Verfolgungsjagd



Kämpfe gegen die feindliche Übermacht



Breche aus einem Gefangenenlager aus

www.the-great-escape.de

















- Sparpreis-Ableger von *No One Lives Forever*
- John Jack ersetzt Cate Archer
- 10 Missionen in Solospieler-Kampagne
- Weniger Stealth und Gadgets, mehr Feuerpower und Brachial-Action
- 5 neue Mehrspieler-Karten

Noch explosiver als die deutsch-italienischen Beziehungen: Halunke Jack sucht die Vespa-Gang in ihrer sonnigen Heimat auf.

Billiger und killiger

Schnörkelloses Zwischenspiel: NOLF-Agentin Cate Archer wird an den heimischen Herd verbannt, denn jetzt steht der grobe H.A.R.M.-Hand-langer John Jack bei CONTRACT J.A.C.K. im Mittelpunkt des Geschehens.

Heiß geliebt, doch verhältnismäßig wenig gekauft: Die *No One Lives Forever*-Actionspiele entzücken Kritiker und Kenner, aber die breite Masse versagt Agentin Cate Archer adäquate Zuwendungswallungen. Da man vom wohlwollenden Schulterklopfen der Presse auf Dauer nicht leben kann, ließen sich die Macher von Monolith Software etwas Neues einfallen: *Contract J.A.C.K.* ist ein „Stand-alone-Expansion-Pack" zu *No One Lives Forever 2*. Auf gut Deutsch: Läuft auch ohne das alte Hauptprogramm und soll mit seinem Add-on-Sparpreis neue Käufer anlocken.

BANANE BLEIBT STECKEN

Oh, und bei der Gelegenheit gibt's auch einen radikalen Helden-Wechsel. Statt die clevere, „gute" Agentin Cate Archer zu steuern, schlüpfen Sie in die Rolle von John Jack – und der ist eben schnöder Vertrags-Meuchler im Dienste der Bösewicht-Organisation H.A.R.M. Der „Bartschatten statt Minirock"-Personalwechsel ist nicht nur kosmetischer Natur, sondern ordnet auch die spielerischen Prioritäten neu. Cate-typische Aktivitäten wie cleverer Hilfsmittel-Einsatz von Lippenstift-Kamera bis zum Nagelscheren-Dietrich liegen John Jack fern. „Er ist aggressiver, direkter und destruktiver als Cate – da wird nicht groß rumgeschlichen", meint Monoliths Creative Director Craig Hubbard. Produzentin Ellen Beeman fügt grinsend hinzu: „Der Humor geht mehr in Richtung *Pulp Fiction* als *Austin Powers*. Gadgets sind weniger gefragt. Jack ist einfach nicht der Typ, der eine Banane aus der Hosentasche zieht."

ICH SPIEL' NICHT MIT MÄDELS!

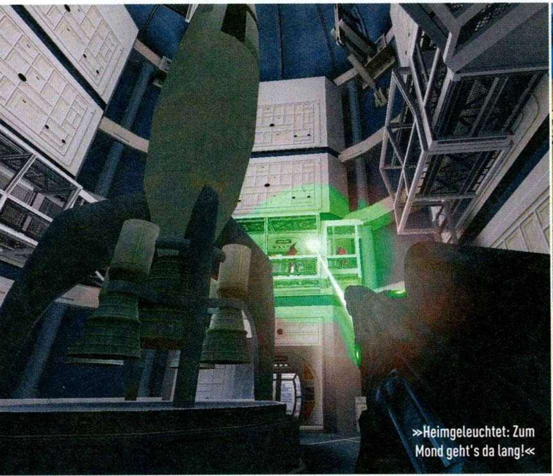
Der Auftragskiller im Sonderangebot wird für gradliniges Geballer bezahlt, nicht für augenzwinkerndes Swinging-Sixties-Styling. Außerdem dürfte Jack die Leute weniger irritieren, welche eher ungern mit Mädchen spielen. Wahre Geschichte von Craig Hubbard: „Ich habe selber erlebt, wie jemand *NOLF 2* in den Laden zurückgebracht hat, weil er keinen weiblichen Charakter steuern wollte." Nur gut, dass unsere Tanja nicht Zeugin war, die hätte den Frauenfeind gleich fesseln, knebeln und in ihr Verlies sperren lassen.

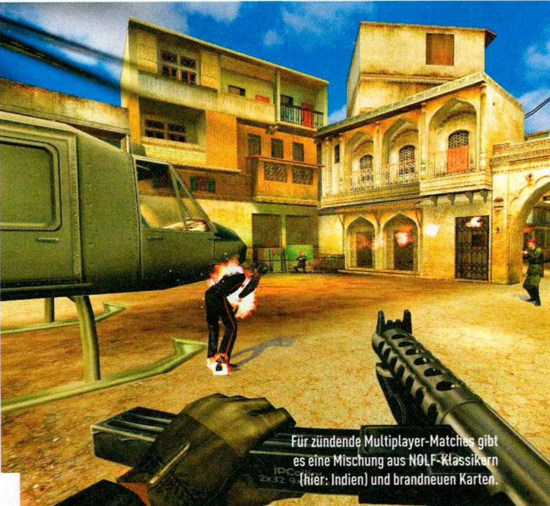
H.A.R.M.-DRANG

Die Handlung von *Contract J.A.C.K.* ist zwischen den beiden *NOLF*-Episoden angesiedelt und bietet ein Wiedersehen mit einigen Charakteren und Story-Elementen. Cate Archer gibt auch ein kleines Gastspiel, wenngleich nur computergesteuert und auf der anderen Seite. Denn unser Jack ist ja kein Unity-Agent, sondern arbeitet für die Schurkenorganisation H.A.R.M. Der erwächst Konkurrenz in Form der italienischen Gangstertruppe Danger Danger, die von einem gewissen Il Pazzo angeführt wird – ein laut Craig Hubbard „durchgeknallter Italiener mit einer Geschlechtsteil-Fixierung", der in Missionsbriefings gerne melodramatische Formulierungen à la ‚Zerstöre den Feind mit deiner geballten Manneskraft' gebraucht. (Il Pazzo sollte mit Iscitürks Freundin einen Gleichgesinnten-Verein gründen).

LIEBE LASER

John Jack greift im Wesentlichen zum Waffenarsenal aus den beiden ersten *NOLF*-Titeln. Ergänzt wird das Angebot durch zwei futuristische Kaliber: Laser Rifle (schießt schnell schöne grüne Lichtsalven) und Blaster Energy Can-


»Heimgeleuchtet: Zum Mond geht's da lang!«


Für zündende Multiplayer-Matches gibt es eine Mischung aus NOLF-Klassikern (hier: Indien) und brandneuen Karten.

non (langsam, aber mit viel Bumms). Neu sind auch zwei bewaffnete Fortbewegungsmittel, namentlich die MG-Vespa und das Raketenwerfer-Schneemobil. Vehikel haben jetzt auch einen Rückwärtsgang und sind dadurch vielseitiger manövrierbar. Die Schießereien am laufenden Band sollen von überarbeiteter KI profitieren: „Die Gegner beziehen die Spielumgebung clever in ihre Aktionen mit ein", verspricht Craig Hubbard. Mit Flankenangriff, taktischem Rückzug oder beharrlicher Verfolgungsjagd will das Feindesheer Jack an den Kragen.

NIEMAND SPIELT FÜR IMMER

Hauptschauplätze von *Contract J.A.C.K.* sind Italien, die ehemalige CSSR und eine Mondbasis. Die zehn Missionen lange Solo-Story soll je nach Können des Spielers für fünf bis zehn Stunden Unterhaltung sorgen. Nicht enorm üppig, aber dafür macht's Jack ja auch billiger. Stärker als in früheren *NOLF*-Titeln betont man die Multiplayer-Komponente. Neben Updates von älteren Maps gibt es fünf brandneue Karten. An Spielmodi erwarten Sie Deathmatch, Team Deathmatch, Doomsday (eine Art komplexeres Capture the Flag) und Demolition, das wir bei unserem Monolith-Besuch ausführlich ausprobierten. Dort müht sich ein Team, an bestimmten Kartenpunkten Sprengladungen zu legen; die andere Mannschaft will eben dies verhindern und kann installierte Knallkörper entschärfen, bevor es Bumm macht.

HEINRICH LENHARDT

CONTRACT J.A.C.K.

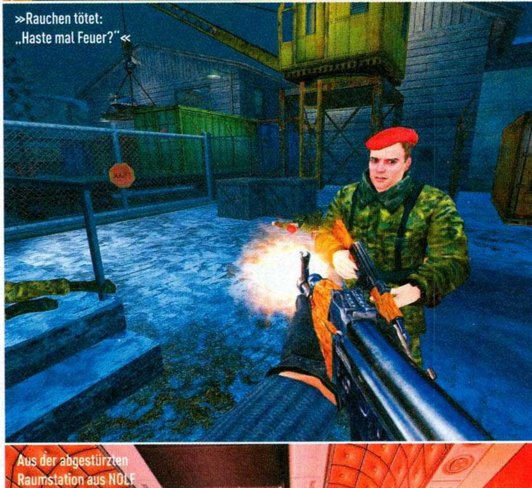
GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Monolith/Sierra
FERTIG ZU:	90 %
ERSCHEINT:	November 2003
VERGLEICHBAR:	No One Lives Forever 2
INTERNET:	www.nolf2.sierra.com

KOMMENTAR

HEINRICH LENHARDT



Hmm, ein „Stand-alone-Expansion-Pack" mit neuem Helden, der ganz ohne *NOLF*-Hauptprogramm läuft – das könnte man auch weniger vornehm als „Billigspiel" bezeichnen. Hey, mir soll's recht sein, denn die Vorgänger waren echte Qualitätsware und die Lithtech-Jupiter-Engine sieht immer noch höchst manierlich aus. Auch wenn *Contract J.A.C.K.* nichts ist, weswegen ich meine *Half-Life 2*-Vorbestellung stornieren würde. Bei aller Liebe zu heißen, fettigen Shooter-Schnäppchen: Schon irgendwie schade, dass der Cleverness-Faktor der Solospieler-Kampagne gegenüber *NOLF 2* tiefer gelegt wird. Na, dann hat wenigstens auch Kollege Fränkel Chancen, das Spielprinzip zu überreißen ...


»Rauchen tötet: „Haste mal Feuer?"«


Aus der abgestürzten Raumstation aus NOLF 1 wurde diese Mondbasis, in der es viel zu Lasern gibt.

Diagnose nach dem Schuss: Achillessehnenabriss!

»Männerballett: Baströckchen ausverkauft!«



AUF DVD
VIDEO

- Etwa 60 Club- und 60 Nationalteams, 20 Stadien
- Eingeschränkte Lizenzen, Spieler und Teams erkennbar
- Detailgenaue Spielerwerte und taktische Einstellmöglichkeiten
- Umfangreicher Trainingsmodus mit Missionen
- Komplexe Steuerung über Tastatur oder Gamepad

Gib dich die Kirsche!

Rudis Rumpelfüßler haben's vor einem Jahr vorgemacht: Außenseiter können bei König Fußball für faustdicke Überraschungen sorgen. Gelingt PRO EVOLUTION SOCCER die PC-Sensation?

Immerhin bläst die Spielspaß-Referenz der PlayStation-2-Konsole zum Sturmlauf auf die Computer-WM. Endlich und obwohl japanische Entwickler PCs normalerweise meiden, wie Carsten Ramelow das Dribbling. Chancen? Der Reihe nach: Lizenzen? Klarer Sieg von *FIFA*! *Pro Evo* bietet rund 120 halbwegs mit Originalnamen gesegnete Teams. Keine Chance gegen fast 400 *FIFA*-Teams und die über 150 Verträge Marke Ich-zeige-dir-auch-das-Logo-unter-Zidanes-linker-Zehe. Spielumfang? Oje, *FIFA* hat dieses Jahr sogar einen Ligamanagerteil, kann zudem mit dem *FM 2004* verknüpft werden. *Pro Evo* hält dagegen mit Trainingsmissionen und einer „Meisterliga", in der Sie sich mit einem Team aus Nobodys bis hin zu Pokalehren quälen dürfen. Präsentation? Autsch! 3D-Zuschauer gibt's bei *Pro Evo* nicht, ebenso wenig tolle Kameraflüge über ausverkaufte Originalarenen, die Menüs kommen nüchtern daher. Taktvoll breiten wir den Mantel des Schweigens auch über taktlose Menü-Dudelmusik.

JETZT GEHT'S LO-HOS!

Doch entscheidend ist aufm Platz! Ja, gut Konami, sogar sehr gut! Vor dem Spiel dehnt sich Henry anders als Beckham, Lizarazu macht Sidesteps, winkt ins Publikum, Amoroso trabt lässig an! Anpfiff zwischen Dortmund und Bayern. Endlich rollt die Kugel. Und wie sie rollt! Die Ballphysik funktioniert perfekt. Wenn Pizarro flankt, sieht man an der Fußstellung, wo das Leder hin soll. Doch Santa Cruz wartet am langen Pfosten vergeblich, denn Dede hat seine Gräten dazwischen. Diesmal trudelt der Ball zur Ecke. Er hätte auch kullern, flattern, springen oder sausen können. Denn das digitale Leder verhält sich so, wie das echte aus dem Sportgeschäft um die Ecke. Das ermöglicht klasse Spielzüge mit Direktspiel, Pässen in den freien Lauf, Flankenwechseln, Lobs, Kopfbällen und wenigen Kunststückchen. Wenigen? Ja, es wird auf Realismus gesetzt. In der Regel verzaubert halt selbst ein Ballack die Massen nur zwei-, dreimal pro Spiel und Deisler oder Scholl hauen auch nicht jeden Freistoß rein.

NOCH NICHT FERTIG

Schon nach ein paar Spielminuten mit *Pro Evo* schnalzen Fußballkenner mir der Zunge. Alles ist so, wie es sein soll. Die Schiris erkennen auf Vorteil oder Abseits, Tacklings können dosiert werden, Zeitlupen-Wiederholungen dröseln jede Chance TV-kompatibel auf. Kurz: Es entwickelt sich eine irre Spieldynamik. Hat Konami den Pokal also schon in der Tasche? Nein! Unsere PC-Version war eine 1:1-Umsetzung des PS2-Spiels mit verbesserter Grafik und gab eine sehr gute Figur ab. Die Gamepad-Steuerung war aber noch nicht integriert und mit der Tastatur lassen sich die Kicker nicht sinnvoll über den Rasen bewegen. Das müsst ihr noch hinbiegen, Konamis! CHRISTIAN BIGGE

PRO EVOLUTION SOCCER 3

GENRE:	Sportspiel
ENTWICKLER:	KCE Tokio/Konami
FERTIG ZU:	75 %
ERSCHEINT:	November 2003
VERGLEICHBAR:	FIFA 2004
INTERNET:	www.konami-europe.com

KOMMENTAR

CHRISTIAN BIGGE

Privat zocke ich die *Pro Evo*-Spiele seit Jahren auf der PS2. Bereits Teil 1 entlockte mir einen einfachen Satz, von dem ich kaum glaubte, ihn nach neunjähriger digitaler Fußballgier jemals aussprechen zu dürfen: DAS IST FUSSBALL! Weil kein Spiel dem anderen gleicht. Weil sich Ihre Mitspieler so verhalten, wie die Deppen (oder Stars) Ihres Lieblingsteams im Fernsehen. Weil der Ball fliegt, wie er fliegen soll, und nur jeder 50. Freistoß im Tor landet. Weil einfach so gut wie jede Kleinigkeit passt. Ich möchte erst Gott und dann Konami danken, denn meine Gebete für eine PC-Umsetzung wurden erhört. Bitte liebe Japaner, verbockt jetzt bloß nicht die Steuerung, dann bekommt *FIFA* erstmals seit Jahren einen würdigen Gegner. Und Konkurrenz belebt das Geschäft, oder?

Total verschossen!

Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns ein Anruf: „Wollt ihr MAX PAYNE 2 sehen?" Natürlich wollten wir!

»Schlafkrankheit: neue Epidemie.«

Auf dem Metall-Türschild am Prinzregentenplatz 23 stand es Schwarz auf Silber: „Max Payne". Nette Hausbewohner. Eigens für die Präsentation des Spiels im Herzen Münchens hatte Herausgeber Take 2 feudale Räumlichkeiten im dritten Obergeschoss des Altbaus gemietet. Auf einer mächtigen Leinwand pumpte Max Payne wenige Minuten später vermummte Pixelschurken in „Dolby Digital 6.1"-Sound für uns voll Blei. Die Anreise hatte sich gelohnt!

NÄCHSTEN MONAT IST ES SO WEIT!

In den Vereinigten Staaten erscheint *Max Payne 2: The Fall of Max Payne* am 15. Oktober. Eine komplett ins Deutsche übersetzte Version soll Ende Oktober in die Läden kommen. Bis dahin sollen nicht nur alle Figuren lippensynchron sprechen, sondern auch Gefühle in ihrem Gesicht erkennen lassen. So guckt Max mal verbissen, mal freundlich verbissen und mal erschöpft verbissen in die Kamera. Der Mann scheint wieder mal einen richtig schlechten Tag vor und hinter sich zu haben. Kein Wunder, wenn man sich in eine Verbrecherin namens Mona Sax verliebt und seinen Polizei-Partner umnietet. „Ich will bestraft werden, für das was ich getan habe", sagt Max. Vorher bestraft er aber wohl doch lieber noch ein paar andere. Neben der Beretta bringt Entwickler Remedy neue Waffen wie die Striker ins Spiel: Eine sehr authentisch umgesetzte Pumpgun. „Alle Waffen sind realistisch", fügt Präsentator Markus Wilding an. „Etwas wie eine BFG 9000 gibt es nicht." Zu schreiben gäbe es allerdings noch eine Menge. Zum Beispiel, dass Max Payne neue Zeitlupenbewegungen gelernt hat, dass Herr Walden aus Teil 1 wieder mit von der Partie ist oder dass die von *Halo* oder *Half-Life 2* bekannte Havok-Physikengine zum Einsatz kommt. Doch das heben wir uns für den Test in der kommenden Ausgabe auf. JOACHIM HESSE

INTERVIEW „WIR STREBEN EINE USK-FREIGABE AB 18 JAHREN AN."

Während der Präsentation wollte Markus Wilding, Take-2-Sprachrohr und frisch gebackenes Mitglied des „Rockstar European Demo Teams", ungestört referieren. Danach stellten wir ihm die peinlichen Fragen.

PC ACTION Wie heißt der Schauspieler, der für Herrn Payne sein Gesicht zur Verfügung stellte?

MARKUS WILDING: Kein Kommentar. Das wird noch nicht kommuniziert.

PC ACTION Dann nenne drei Gründe, warum du die Rolle nicht bekommen hast!

MARKUS WILDING: Oh Gott, immer diese PC-ACTION-Fragen. Äh ... 1. Ich kann keine Hechtrollen. 2. Ich bin nicht ernst genug und lache zu viel. 3. Ich habe schon einen besseren Job.

PC ACTION Ja, Official Member of the Rockstar European Demo Team ist schon toll. Aber was sagst du der ebenfalls tollen Elke, falls die BPjM *Max Payne 2* indiziert?

MARKUS WILDING: Kein Film von John Woo ist indiziert, warum sollte *Max Payne 2* indiziert werden? Da wir eine USK-Freigabe ab 18 Jahren anstreben, müssen auch keine Jugendlichen vor irgendetwas geschützt werden. Außerdem fallen bei *Max Payne 2* die zwei Hauptgründe für die Indizierung des ersten Teils weg: 1. Das Rachemotiv: Die Story handelt nicht mehr von Rache. 2. Die Ästhetisierung der Gewalt.

PC ACTION Tatsächlich?

MARKUS WILDING: Bei *Enter the Matrix* ballert man ebenfalls in Zeitlupe um sich und das Spiel ist sogar von der USK ab 16 Jahren freigegeben.

PC ACTION Schneidet ihr denn etwas bei der deutschen Version von *Max Payne 2*?

MARKUS WILDING: Das Ziel ist es, ungekürzt zu veröffentlichen und wir reichen es auch ungeschnitten bei der USK zur Kontrolle ein. Falls wir aber keine Ab-18-Freigabe bekämen, würden wir noch ein paar Dinge rausnehmen. Wir sind jedoch guter Dinge, dass das nicht nötig ist.



»Verrät seinen Intelligenzquotient: Markus Wilding, Take 2.«

PC ACTION Wann bekommen wir das Testmuster zu *Duke Nukem Forever*?

MARKUS WILDING *(kramt in seiner Tasche)*: Ach Mist, jetzt habe ich es im Büro liegen lassen.

PC ACTION Das ist der ideale Zeitpunkt, um deine mathematische Auffassungsgabe zu testen. Zwei Packen weniger ein Packen ergibt ...?

MARKUS WILDING: ... Einpacken?!

PC ACTION Genau.

MAX PAYNE 2

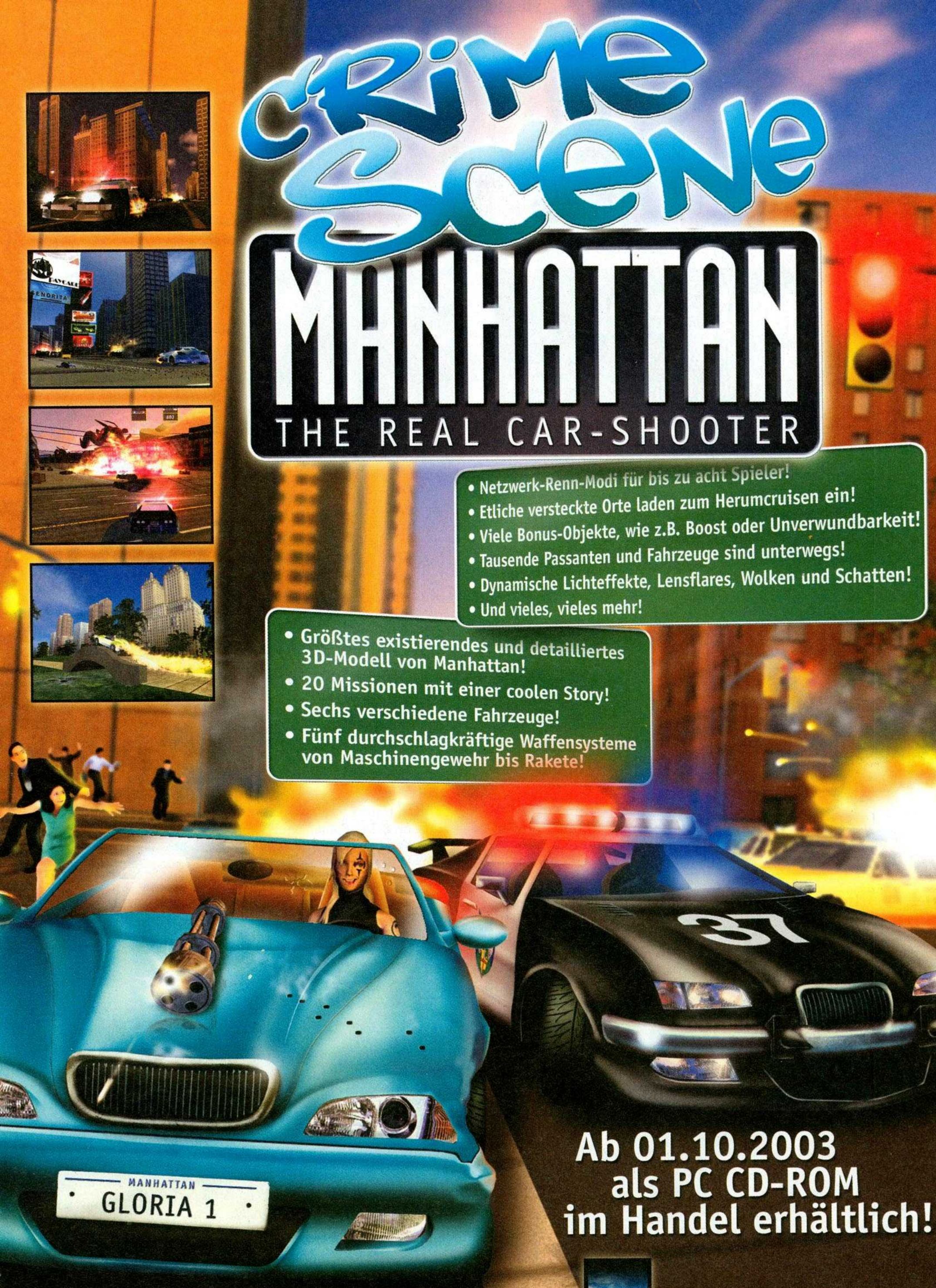
GENRE:	Action
ENTWICKLER:	Remedy/Rockstar/Take 2
FERTIG ZU:	95 %
ERSCHEINT:	Ende Oktober
VERGLEICHBAR:	Enter the Matrix
INTERNET:	www.maxpayne2.de

KOMMENTAR

JOACHIM HESSE



Schockschwerenot! In *Max Payne 2* fliegt mehr Blei durch die Luft als Porzellan in einer deutsch-italienischen Durchschnitts-Ehe. Ich kann mich nur den Wünschen anschließen, die Max in einer Zwischensequenz äußert, „unendlich Munition und die Lizenz zum Töten", genau das braucht man bei diesem Spiel. Grafisch macht Payne eine gute Figur und spielerisch setzt Remedy offensichtlich auf das bewährte Erfolgsrezept. Der Herbst scheint wohl doch heißer zu werden als die Wettervorhersage verspricht!



Crime Scene
MANHATTAN
THE REAL CAR-SHOOTER
• Netzwerk-Renn-Modi für bis zu acht Spieler!
• Etliche versteckte Orte laden zum Herumcruisen ein!
• Viele Bonus-Objekte, wie z.B. Boost oder Unverwundbarkeit!
• Tausende Passanten und Fahrzeuge sind unterwegs!
• Dynamische Lichteffekte, Lensflares, Wolken und Schatten!
• Und vieles, vieles mehr!
• Größtes existierendes und detailliertes 3D-Modell von Manhattan!
• 20 Missionen mit einer coolen Story!
• Sechs verschiedene Fahrzeuge!
• Fünf durchschlagkräftige Waffensysteme von Maschinengewehr bis Rakete!
37
MANHATTAN
GLORIA 1
Ab 01.10.2003
als PC CD-ROM
im Handel erhältlich!
BLIMB
rondomedia
© 2003 Blimb Entertainment GmbH
© 2003 rondomedia Marketing & Vertriebs GmbH

TEST



Verschiedenes | Der Patch 1.4 für die deutsche Version von *Rainbow Six 3: Raven Shield* ist da! Nachdem Ubi Soft die Schieß-Animationen, den Sound und das Mündungsfeuer genau aufeinander abgestimmt und den Netzwerk-Code für die Kugeln überarbeitet hat, sollte das Spiel flüssiger laufen. Schalldämpfer-Waffen richten zudem mindestens die Hälfte des Schadens ihres lauteren Gegenstücks an und der Spieler wechselt immer zu seiner Primärwaffe, sobald er seine letzte Granate geworfen hat. Natürlich hat Ubi Soft auch wieder jede Menge Fehler entfernt. Hoffentlich bleiben wir nie wieder in einer Leiter stecken. JOACHIM HESSE

Info: www.ravenshield.de



Ego-Shooter | Um den 100-MB-Patch auf Version 1.45 kommen *Battlefield*-Zocker nicht herum, denn ohne läuft das Add-on *Secret Weapons of WW2* nicht. Die guten Nachrichten: Der Patch entfernt viele kleine Bugs wie fehlende Animationen in der Ego-Perspektive oder Probleme beim Menü. Auch Fahrzeuge erschlagen Sie an Respawn-Punkten nicht mehr. Jetzt die schlechten Nachrichten: 1. Der Blutpatch funktioniert nicht mehr. 2. Der Kopierschutz verlangt jeweils die passende CD. Für Karten aus den Add-ons müssen Sie deshalb ab sofort immer die passende Add-on-CD einlegen. Ganz schön umständlich. JOACHIM HESSE

Info: www.battlefield1942.com

BESSERWISSER

JOACHIM HESSE ÜBER FERNBEZIEHUNGEN



»Aufklärungsmethoden technikbewusster Eltern.«

Mobil auf dem Mars

Es trifft mich sehr, dass mein Kollege Alex Geltenpoth nach diesem Heft die Segel streicht. Nicht nur, weil ich seit der vorherigen Ausgabe diese Doppelseite hier von ihm übernommen habe und betreuen muss, ich werde auch sein zynisches Wesen vermissen. Gut, er bleibt ja zumindest im Verlag und fliegt nicht auf den Mars. Damit bin ich endlich bei meinem Stichwort angelangt: Mars. Ein Ort, an dem kein normaler Mensch auch nur eine Minute seines Lebens verschwenden will. Doch da Menschen ja selbst Musik-CDs von Personen wie Daniel Küblböck kaufen, falls der Dreck nur lange genug beworben wird, ist die Idee des Amerikaners Matthew Pratt vielleicht gar nicht so unrealistisch. Er will Reisen zum Mars populärer machen. Trotzdem bescheuert, sagen Sie? Vielleicht. Doch das Mittel, um dieses Vorhaben in die Tat umzusetzen, könnte Sie interessieren: ein Mod für *Half-Life 2*! Achtung: nicht *Half-Life 1*, sondern *2*! *Mission to Mars* nennt sich der Spaß. Auf der Internetseite http://marsmod.com beschreibt Pratt den Online-Mehrspieler-Mod, der sich offenbar streng an Daten bisheriger NASA-Mars-Expeditionen hält. Die Spieler müssen sich in erster Linie um den Flug des Space-Shuttles kümmern und Systeme überwachen. Aufgaben, die nur im Team zu lösen sind. Wenn Sie mich fragen, klingt das schon ein wenig verdächtig nach Flugsimulator. Wenn alles nach Plan läuft, wissen wir am 25. Januar 2004 mehr. Zu diesem Termin soll der Mod fertig werden. Dann zeigt sich auch, ob Spiele mit *Half-Life 2*-Grafik zwangsläufig Spaß machen. JOACHIM HESSE

REDAKTIONSSPIEGEL

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.



	Christian Bigge	Harald Fränkel	Alexander Geltenpoth	Joachim Hesse	Christian Sauerteig	Andreas Bertits	Benjamin Bezold	Ahmet Iscitürk
	SPORT-, ONLINE-, ACTIONSPIELE	ACTION- & SPORTSPIELE	STRATEGIE- & ROLLENSPIELE	ACTIONSPIELE & ADVENTURES	WISIMS, RENN- & SPORTSPIELE	STRATEGIE- & ROLLENSPIELE	ACTIONSPIELE, SIMULATIONEN	ACTIONSPIELE, SPORTSPIELE
JEDI KNIGHT 3	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■	■■■■■	■■■■■	■■
	Schöner schnetzeln geht nicht mehr.	Rüben schneiden find ich klasse!	Bzzzz! Sturmtruppen filetieren, cool!	Super! Mit langen Teilen kann ich umgehen.	Star Trek? Star Wars? Nicht mein Fall.	Die Macht ist mit Lucasarts und mit mir :)	Drei Lichtschwerttypen? Coole Sache!	Schwache Optik und nicht mein Fall.
KNIGHTSHIFT	■■■	■■■	■■■■	■■■	■■■	■■■■	■■■	■■
	Das ist mir etwas zu viel auf einmal.	Müssen auch Jedi Knights schiffen?	Da bevorzuge ich den RPG-Teil.	Egal, was andere sagen: Mir gefällt's!	Schmackhafte Genre-Mixtur!	Monster killen und Kühe melken. Klasse!	Für Genrefans empfehlenswert.	Die Sprachausgabe ist der Hammer!
FREEDOM FIGHTERS	■■■■	■■■	■■■	■■■■	■■■	■■■	■■■	■■■
	Wie Knoppers, ideal für zwischendurch.	Ich steh eher auf Tie-Fighter und so.	Wenn schon ballern, dann niveaulos.	Nur bei Max Payne 2 fliegen mehr Kugeln.	Was für eine Baller-Orgie!	Ich baller dir eine im Namen der Freiheit!	Stupide, aber nett gemacht.	Auf die Dauer monoton, aber gut!
WORLD RACING	■■■	■	■■■	■■■	■■■■	■■■	■■	■■
	Trotzdem bleib ich meinem Audi treu.	Dann doch besser der Krieg der Sterne.	Nicht jeder Benz ist ein Altherrenauto.	Ein gutes Spiel für Sternfahrer.	Duuuu biiist meeiiiin Steeeeeeerrrn ...	„Ich will Spaß, ich geb Gas." – Gut.	Rentnerfahrzeuge sind nicht mein Ding.	Mies, aber besser als die Konsolenfassung.
RAVEN SHIELD: ATHENA SWORD	■■■	■■■	■■■	■■	■■■	■■■	■■■■	■■■■
	Taktik-Shooter: Nicht mein Ding.	Tja, das Jedi's Sword ist mir aber lieber.	Die Serie ist langsam ausgelutscht.	Ich kann es nicht mehr sehen ...	Das zocken Profis an einem Tag durch.	Schwere Kost, aber man wird satt davon.	Gelungenes Add-on. Leider viel zu kurz.	Anspruchsvoll und knallhart. Genau wie ich.
YAGER	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■■
	Auf sie mit Gebrüll! Und mit Laune!	Optisch so scharf wie ein Laserschwert!	Darauf trink ich einen Yager-Meister!	Ein Grund weniger, eine Xbox zu kaufen	Wie Aquanox ohne Wasser, spaßig.	Ballern, bis der Arzt kommt.	Bis auf die Steuerung gefällt's mir.	Aus Deutschland kommt eben auch Gutes!

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = 💣☠

TESTPHILOSOPHIE

SO BLICKST DU DURCH!



PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



PC ACTION PREISTIPP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem äußerst fairen Kurs.

91 - 100%	**HERAUSRAGEND:** Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	**SEHR GUT:** Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	**GUT:** Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	**BEFRIEDIGEND:** Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60%	**AUSREICHEND:** Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50%	**MANGELHAFT:** Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 40%	**UNGENÜGEND:** Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker Essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

REFERENZEN

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

Titel	Hersteller	Ausgabe
ACTIONSPIEL		
GTA Vice City	Rockstar Games	06/2003
Mafia	Illusion Softworks	09/2002
Splinter Cell	Ubi Soft	02/2003
ACTION-ADVENTURE		
Dark Project 2	Ion Storm	05/2000
Project Nomads	CDV	11/2002
Tron 2.0	Monolith	10/2003
ACTION-ROLLENSPIEL		
Deus Ex	Ion Storm	08/2000
Diablo 2	Blizzard	07/2000
Dungeon Siege	Gas Powered Games	05/2002
ADVENTURE		
Flucht von Monkey Island	Lucas Arts	01/2001
Grim Fandango	Lucas Arts	01/1999
Runaway	Pendulo Studios	12/2002
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1503	Sunflowers	12/2002
Das achte Weltwunder	Funatics	05/2003
Wiggles	Innonics	11/2001
DENKSPIEL		
Catan – Die erste Insel	Ravensburger	12/1999
Chessmaster 8000	Learning Company	02/2001
You don't know Jack 3	Take 2	06/2000
ECHTZEIT-STRATEGIE		
Age of Mythology	Ensemble Studios	11/2002
C&C Generäle	EA Pacific	11/2003
Warcraft 3: Frozen Throne	Blizzard	07/2003
EGO-SHOOTER		
No One Lives Forever 2	Monolith	11/2002
Indiziertes Spiel	Gray Matter	01/2002
Unreal 2: The Awakening	Legend	03/2003
FLUGSIMULATION		
Comanche 4	Novalogic	01/2002
Flight Simulator 2004	Microsoft	10/2003
IL-2 Forgotten Battles	Ubi Soft	04/2003
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield 1942	Digital Illusions	10/2002
Counter-Strike	Valve	02/2001
Indiziertes Spiel	Epic	10/2002
RENNSPIEL		
Colin McRae Rally 3	Codemasters	07/2003
DTM Race Driver	Codemasters	03/2003
F1 Challenge 99-02	EA Sports	06/2003
ROLLENSPIEL		
Baldur's Gate 2	Bioware	11/2000
Gothic 2	Piranha Bytes	12/2002
Morrowind	Bethesda	06/2002
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Age of Wonders: Shadow Magic	Triumph Studios	10/2003
Alpha Centauri	Firaxis	03/1999
Civilization 3	Firaxis	03/2002
SONSTIGE SIMULATIONEN		
Black & White	Lionhead	03/2001
M1 Tank Platoon	Microprose	04/1998
Panzer Elite	Wings Simulations	10/1999
SPORTMANAGER		
Anstoss 3	Ascaron	03/2000
Fußballmanager 2003	EA Sports	12/2002
Kicker Fußballmanager 2	Heart-Line	12/2000
SPORTSPIEL		
FIFA 2003	EA Sports	12/2002
NBA Live 2003	EA Sports	04/2001
NHL 2003	EA Sports	10/2002
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	JoWood	04/2002
Die Sims	Maxis	10/2000
Port Royale	Ascaron	07/2002

»Perfektes Urlaubsfeeling: Sommer, Sonne, Strand und riesige Raumschiffe!«

PC ACTION GOLD

Yager und Gejagte

Die Action-Hoffnung aus Deutschland ist da. Wurde ja auch Zeit! Wir verraten Ihnen, warum sich die lange Warterei auf YAGER gelohnt hat.

AUF DVD
DEMO & VIDEO

- 22 Levels
- Atemberaubende Grafik
- Mehrspieler-Modus folgt per Patch
- Made in Germany
- Xbox-Umsetzung

»Nicht nur in der Politik gibt es den braunen Flügel.«

»Du kannst mir mit deinem Riesenschiff den ganzen Tag hinterhertuckern, aber ich geh trotzdem nicht mit dir aus!«

Ende des 21. Jahrhunderts: Nicht die Regierung, sondern Riesenkonzerne halten sämtliche Fäden in der Hand. Es ist also alles wie 2003, nur eben offiziell. Die Konzerne herrschen über einzelne Territorien. Zwischen diesen befindet sich eine Art rechtsfreier Raum, die so genannte Freihandels-Zone. Die wird von freien Händlern, Söldnern und Piraten bevölkert. Genau hier kommt Magnus Tide ins Spiel. Der coole Freelancer heuert bei der Proteus-Corporation an, die wegen verstärkter feindlicher Übergriffe nicht nur mit Problemen kämpft. Hat die den Norden beherrschende DST-Corporation was damit zu tun? Was braut sich da für ein Unheil zusammen? Mit seinem Flugschiff, der LR-4004 Sagittarius, geht Magnus der Sache auf den Grund. Und wie das in Computerspielen so ist, kommt der Hauptdarsteller einer ganz großen Sache auf die Spur.

BALLER, MANN!

Die Story ist klassisch und auch der Held der Geschichte könnte einem Baukasten entsprungen sein. Dank interessanter Wendungen, technisch genialer Zwischensequenzen und unterhaltsamer Dialoge hält Sie die Hintergrundgeschichte dennoch bei der Stange. Spielerisch gelingt dies sowieso problemlos. Vorausgesetzt, Sie stehen auf kompromisslose Baller-Action. Genauer gesagt: Kompromisslose Baller-Action, die die Entwickler grafisch so revolutionär in Szene gesetzt haben, dass Ihnen die Kinnlade im Minutentakt auf die Tastatur knallt. Ihre Hauptaufgabe ist es, als Pilot im Cockpit der Sagittarius zu sitzen, um böse Buben vom Himmel zu holen. Es liegt bei Ihnen, ob Sie Ihre Feinde in der Cockpit-Ansicht oder der Verfolger-Perspektive jagen. Da keine der Perspektiven einen echten Nachteil bietet, ist die Wahl Geschmacksache. Die 22 Levels laufen nicht alle nach dem Schema „Kill schnell so viele Gegner wie möglich!" ab. Damit genug Abwechslung ins Spiel kommt, haben die Macher für genug Auflockerung gesorgt. Mal eskortieren Sie eine Lokomotive und sorgen dafür, dass sie heil ans Ziel kommt. Dann wieder klemmen Sie sich hinter die Bordkanone eines Gleiters und schalten Geschützstellungen aus. In einer anderen Mission wiederum steuern Sie einen trägen Bom-



»Dynamit-Fischen ist doch was für Kinder! So macht man's richtig.«



YAGER

VERGLEICH

AQUANOX 2	FREELANCER	YAGER
SPIELWELT		
80% Zwischendrin durch die Gegend klicken und Konversation betreiben	87% Zwischen den Flügen kann man sogar handeln und jede Menge entdecken!	75% Außerhalb des Cockpits gibt es für Magnus so gut wie nix zu tun.
GRAFIK		
84% Nach fast einem Jahr immer noch wirklich hübsch anzusehen. Schön!	80% Sieht gut aus und läuft auch auf älteren Kisten richtig schön stabil.	93% Wahnsinn! So muss ein Science-Fiction-Shooter der neuen Generation sein!
LANGZEITMOTIVATION		
79% Versteckte Bonuslevels sollen zu mehrmaligem Durchspielen anregen.	87% Dank Mehrspieler-Modus ist der Titel auch auf längere Sicht interessant.	77% Ein Bewertungssystem soll ehrgeizige Piloten länger motivieren.
SPIELSPASS		
84% (abgewertet) In der Tiefe der Meere fühlen wir uns so wohl wie poppende Fische.	88% Im Weltall ist die Freiheit beinahe grenzenlos. Und das ist auch gut so!	87% Ein wirklich geglücktes Debüt. Technisch brillant und auch spielerisch sehr gut.
70% / 20% / 10%	45% / 30% / 25%	80% / 10% / 10%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Ballern; ROT= Denken; BLAU= Handel

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCH-SCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGS-BUCH-KAUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

256 MB RAM		Geforce2 MX	Geforce2 Pro	Geforce4 MX 440	Radeon 8500	Geforce3	Geforce4 Ti 4200	Radeon 9500	Geforce4 Ti 4600	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.400 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.800 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.200 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.600 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

500 MHz, 64 MB, TNT 2 — 800 MHz, 128 MB, Geforce2 MX — 1.400 MHz, 256 MB, Geforce3

512 MB RAM		Geforce2 MX	Geforce2 Pro	Geforce4 MX 440	Radeon 8500	Geforce3	Geforce4 Ti 4200	Radeon 9500	Geforce4 Ti 4600	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.400 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.800 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.200 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.600 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

LEISTUNGSMERKMALE

Für einen flüssigen Bildaufbau sollte Ihr Prozessor mindestens über 1.333 MHz verfügen. Bei der Grafikkarte stellt *Yager* deutlich höhere Anforderungen. Bei 1.024x768 mit maximalen Details ist sogar eine Geforce4 Ti überfordert – deaktivieren Sie besser den anisotropen Filter im Video-Menü. Im direkten Vergleich zwischen den neuen Radeon-Karten und den Geforce-FX-Beschleunigern fielen sehr große Leistungsunterschiede auf.

PRO & CONTRA

- \+ Hammermäßige Optik
- \+ Kurze Ladezeiten
- \+ Lustige Sprachausgabe
- \+ Per Pad, Stick oder Maus und Tastatur prima steuerbar
- \+ Spannendes und forderndes Missionsdesign
- \+ Motivierende Einzelspieler-Kampagne
- – Missionsziele nicht immer sofort erkennbar
- – Relativ schwierig
- – Noch kein Mehrspielermodus (folgt per Patch)
- – Gleiter-Tempo nicht stufenlos verstellbar

ber – und ganz abgefahren wird es, wenn Sie plötzlich als eine Art Zukunfts-Feuerwehr brennende Wracks löschen müssen.

SIEHT DAS GEIL AUS!

Wir haben ja erwähnt, dass *Yager* spitzenmäßig aussieht. Sehen Sie sich ruhig mal die Screenshots in Ruhe an, ehe Sie weiterlesen. Unglaublich, nicht wahr? In Bewegung sieht das Ganze sogar noch eine Ecke fetter aus. Dabei hat unser faules Quotenschwein Ahmet Iscitürk hier nicht einmal extra die schönsten Stellen „fotografiert", sondern wie immer wahllos mit dem Ellbogen auf der Screenshot-Taste rumgekloppt. Wenn dann immer noch solche Prachtbilder entstehen, kann die Grafik wirklich nur allererste Sahne sein. Vor allem während der ersten Spielstunden ist man dauernd versucht, die eigentliche Mission zu ignorieren, um sich an der Optik zu ergötzen zu sehen. Nehmen wir doch mal die virtuellen Gewässer als Beispiel. So realistisch wurde das kühle Nass in keinem anderen Spiel in Szene gesetzt. Wer braucht noch Sex, wenn er zusehen kann, wie das Wasser Lasersalven korrekt reflektiert? Was juckt es uns, wenn wir zum zehnten Mal in einem Feuerball vergehen, weil wir uns nicht an den fetten Explosionen satt sehen können? Es dauert seine Zeit, bis Sie Ihre Aufmerksamkeit von der Optik losreißen können, um sich endlich voll dem Gameplay zu widmen.

SCHWER IN ORDNUNG

Yager ist schwierig. Zwar nicht mehr so hart wie die fiese Xbox-Fassung. Dennoch sorgt der Schwierigkeitsgrad vor allem bei späteren Levels für leichte Kopfschmerzen. So

»Merke: Niemals popeln, wenn Sie gerade auf ein riesiges Hindernis zurasen.«

INTERVIEW „ENTWICKLUNGSLAND“ BERLIN

Wir hatten die Ehre, Timo Ullmann, Managing Director von Yager Development, zu interviewen. Neben Factor 5, die mittlerweile in den USA residieren, dürften die Berliner Yager-Boys wohl die momentan besten deutschen Entwickler auf diesem Planeten sein.

PC ACTION Wo wären Sie jetzt in diesem Moment am liebsten und was würden Sie dort genau tun? Dürften wir mitkommen und Fotos machen?

TIMO: Zum ersten Teil der Frage: An einem weißen Sandstrand unter Palmen, mindestens 40 Grad Celsius. Longdrink in der einen und das Sonnenöl in der anderen Hand, mit der ich mich gleich meiner Freundin widmen werde. Zum zweiten Teil: Bloß nicht!

PC ACTION *Yager* sieht auf dem PC atemberaubend aus. Das tun Konsolenspiele eigentlich nicht, nachdem sie auf diese Plattform konvertiert wurden. Aktuelle Beispiele wären *Freedom Fighters* und *Conflict Desert Storm 2*. Was haben die anderen falsch gemacht?

TIMO: Wir haben uns bei *Yager* für die PC-Version noch mal ziemlich viel Zeit genommen, um die Möglichkeiten, die sich beim PC bieten, auch zu nutzen. So konnten wir das Mehr an Speicher und Performance für mehr und verbesserte Effekte einsetzen. Die Missionen wurden weiter ausbalanciert und der Schwierigkeitsgrad angepasst. *Yager* lässt sich im Vergleich zur Xbox-Version gut nach unten und oben skalieren. Bei anderen Projekten setzen Vertriebsfirmen oft auf eine zeitgleiche Veröffentlichung, deshalb bleibt wenig Zeit für spezielle Anpassungen. THQ war aber wie wir der Meinung, dass die PC-Version von *Yager* von Verbesserungen stark profitieren könnte. Da haben wir viel Glück gehabt.


Ein echter Berliner Jung! (Behaupten wir jetzt einfach mal so.)

PC ACTION Rudi Völler ist neulich nach dem Länderspiel Deutschland gegen Island ein wenig ausgerastet. War er im Recht oder sollte man die alte Rotzbremse entlassen?

TIMO: Man darf dem Rudi nicht übel nehmen, dass er ausrastet, wenn seine Arbeit so mies bewertet wird. Da sind wir uns hier alle einig! Dabei fällt mir ein: Wo erreiche ich Sie eigentlich, wenn mir die Wertung nicht gefällt? (Anm. der Red.: Irgendwo in Kanada. Also vielleicht. Hahaha!)

PC ACTION Hand aufs Herz. Wie steuern Sie Ihr Baby am liebsten? Joystick, Gamepad oder Maus und Tastatur?

TIMO: Am Anfang mit einem Gamepad, aber nach dem Tuning der Steuerung eigentlich nur noch mit Maus und Tastatur. Das war in der ersten Demo, die veröffentlicht wurde, leider noch nicht so. Wir wollen deshalb noch eine Demo nachschieben, die alle Eingabegeräte optimal unterstützt.

PC ACTION Das Spiel und das Entwicklerstudio tragen den gleichen Namen. Das ist in der Welt der Games bislang einzigartig, oder? Zufall oder genialer Marketing-Schachzug?

TIMO: Wir haben uns ein Beispiel an der Musikbranche genommen (grinst). Bei vielen Künstlern trägt das erste Album den Bandnamen. Ist einfach leichter zu merken. Vielleicht tun wir uns auch nur mit der Namensfindung etwas schwer und waren froh, mit dieser eleganten Argumentation zwei Fliegen mit einer Klappe zu schlagen.

PC ACTION Wieso gibt's bei *Yager* keine einzige Mission, die in den Weiten des Alls spielt?

TIMO: Weil wir die Herausforderung lieben. Eine Mission im All, in der nicht unzählige Objekte auf einer detaillierten Landschaft mit spiegelndem Wasser dargestellt und berechnet werden müssen, hätte uns in keiner Weise gereizt (lacht). Im Ernst: Wir glauben, *Yager* profitiert unheimlich davon, in einer sehr lebendigen Welt zu spielen, statt in den Weiten des Alls.

PC ACTION Wir wollen wissen, wann *Yager 2* kommt. Und wir wollen wissen, was ihr nächstes Projekt ist. Wir wissen jedoch, dass Sie uns das nicht verraten wollen. Und falls doch, warum nicht?

TIMO: Ich habe diese Frage nicht verstanden.

PC ACTION Egal! Wann kommt der Mehrspieler-Patch? Was für Modi gibt's?

TIMO: Wir rechnen mit Ende Oktober. Geplant sind Deathmatch und Team-Deathmatch. Dafür haben wir extra neue Schiffe gebaut und im Moment sitzen wir an den Maps. Mehr Informationen gibt es bald auf www.yager-game.de.

PC ACTION *Yager*-Held Magnus Tide sieht aus, wie typische Spielehelden so aussehen. Wann kriegen wir endlich mal Fettsäcke, Ausländer oder Behinderte als heroische Hauptcharaktere zu sehen?

TIMO: Magnus Tide wurde in der Free Trade Zone geboren, er ist also Ausländer. In der deutschen Version ist er nur nachsynchronisiert worden, damit ihn alle verstehen. Haben Sie bei Fettsäcken eine bestimmte Person im Kopf? (grinst fies)

PC ACTION Vielen Dank für das Gespräch! Es war traumhaft!

TIMO: Ich habe auch für diese völlig neue Erfahrung zu danken!

kommt es vor, dass Sie eine Mission mehrmals spielen müssen, weil Sie nicht sofort schnallen, was genau zu tun ist. Und sollten Sie gleichzeitig von einem Dutzend Fieslingen beschossen werden, wird's auch nicht einfacher. Sie müssen sich immer erst die richtige Taktik zurechtlegen. Kleinere Jäger bekämpft man eben anders als große Schlachtschiffe. Stationäre Geschütze machen Sie am besten aus größerer Entfernung unschädlich, wenn Sie nicht ins Kreuzfeuer geraten wollen. Mit der Zeit lernt der Spieler immer mehr Kniffe. Wichtig für die richtige Vorgehensweise sind die Reparatur-Plattformen, wo Sie Ihren Gleiter in Stand setzen lassen können. Wer sich im richtigen Augenblick zurückzieht, um die Mühle schnell mal generalüberholen zu lassen, lebt länger. Zudem sind in jedem Level so genannte Packs verteilt, die Ihnen des Öfteren die Haut retten. Die Extras enthalten Munition oder Sprit für den Nachbrenner. Eine Schnellspeicher-Funktion gibt es nicht, doch dafür sichert das Spiel an bestimmten Punkten automatisch.

STEUERVORTEILE

Gerade bei so einem Titel ist die Steuerung besonders wichtig. Hier gibt's wenig Grund zur Klage. Auch wenn Sie es sich vielleicht zuerst nicht vorstellen können, steuern sich die Flieger selbst mit Tastatur und Maus richtig gut. Wer ein Gamepad mit zwei Analogsticks oder sogar einen Flightstick sein Eigen nennt, ist ebenfalls begeistert. So zockt *Yager*-Director Timo Ullmann am liebsten per Maus und Tastatur, während PCA-Redakteur Iscitürk die Eingabe per Pad bevorzugt. Einzelne Schiffe mit dem Lock-On-Feature aufs Korn nehmen, per Zoom aus dem Hinterhalt zuschlagen oder zielsuchende Raketen mit der Backbord-Kanone ausschalten – nach ein paar Runden geht Ihnen die Steuerung in Fleisch und Blut über. Ihr Gleiter verfügt über zwei


»Das war das letzte Mal, dass du auf der Luxusjacht abhängst, während wir buckeln, Bigge! Stirb!«

So spielt sich Yager

Magnus Tide ist sich für nichts zu schade und erledigt für die Proteus-Corporation jeden noch so harten Job. Typisch Gastarbeiter eben!

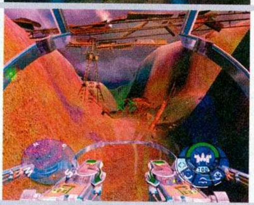
BALLERN

Magnus ballert für sein Leben gern. Das hebt nicht nur die Stimmung, sondern auch die Latte ... äh die Motivation.

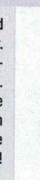
SCHLEICHEN

Im Hover-Modus können Sie sich unauffällig an feindliche Camps herantasten und Gegenstände einsammeln.

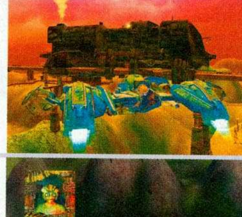




ESKORTIEREN



Auch ohne Ford Escort kann Mr. Tide Schutzbedürftige eskortieren. Sogar antiquierte Dampflokomotiven müssen Sie beschützen!



SNIPERN

Spätestens seit *Aquanox* können auch U-Boote und Raumgleiter snipern. Wie menschlich Maschinen doch wirken können!



FIREFIGHTER

Unglaublich, aber wahr: Magnus Tide muss mit seinem Riesenschlauch sogar hin und wieder brennende Wracks löschen.



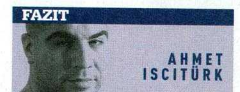
FAZIT



ALEXANDER GELTENPOTH

Den Großteil seiner Faszination verdankt *Yager* ganz klar der grandiosen Optik. Ohne diese Grafik würde sich kein Schwein dafür interessieren. Zu Unrecht, denn auch der Spielinhalt gibt etwas mehr her als nur eine banale Ballerorgie. Das Missionsdesign sorgt für die nötige Abwechslung. Eigentlich peinlich für die übermächtige Konkurrenz, dass ein kleines, deutsches Team zeigt, wie ein Zukunfts-Shooter auszusehen hat. Respekt!

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

Die Xbox-Version fand ich schon nicht schlecht, aber die PC-Fassung hat mich mehr als positiv überrascht. Die Entwickler haben den Titel nicht popelig 1:1 umgesetzt, sondern technisch noch mal richtig schön aufgebohrt. PC-Zocker werden mit einer phänomenalen Optik verwöhnt und haben auch in Sachen Steuerung die Nase vorn. Für ein Erstlingswerk ist der Titel beachtlich und mir geht schon jetzt einer ab, wenn ich mir vorstelle, was die talentierten Entwickler beim Nachfolger draufsetzen könnten!

Antriebsarten. Den Hover- und den Jet-Mode. Im Hover-Modus fliegt ihre Mühle langsamer und steuert sich beinahe wie bei einem Ego-Shooter, inklusive seitlichen Ausweichmanövern (Strafing) und der Möglichkeit, rückwärts zu gleiten. Gerade wenn Sie möglichst unauffällig Feindesgebiet ausspionieren wollen oder Extras einsammeln, ist Hovering die erste Wahl. Im Jet-Modus fliegen Sie mit Höchstgeschwindigkeit durch die Gegend und steuern Ihren Gleiter genretypisch wie bei *Wing Commander* & Co. Per Knopfdruck lässt sich die Geschwindigkeit halbieren. Eine stufenlose Dosierung des Schubs ist nicht möglich, was wir manchmal etwas vermisst haben.

DU BIST NICHT ALLEIN

Im Durchschnitt dürften Sie für den Einzelspieler-Modus nicht mehr als zwölf Stunden benötigen. Doch erstens gibt es immer wieder mal kleinere Nebenaufgaben zu absolvieren, die Sie beim ersten Mal eventuell verpasst haben, und zweitens dürfen Sie bereits gespielte Levels erneut anpacken, um Ihre Statistik zu verbessern. Einige Missionen wollen Zocker aber sicher auch einfach deshalb erneut daddeln, um die krasse Optik ein weiteres Mal zu bewundern – oh, erwähnten wir das bereits? Schon im November wollen die Entwickler einen Mehrspieler-Patch veröffentlichen, der zusätzlich für Motivation sorgen soll. Der enthält laut Hersteller auch neue Schiffe und Karten. Schade ist aber auf jeden Fall, dass man im Gegensatz zur Xbox-Version, keinen 5.1-Surround-Sound integriert hat. Es sollte auch nicht unerwähnt bleiben, dass bei einer Vollinstallation über fünf Gigabyte Festplatten-Speicher frei sein müssen. Dafür bleibt Ihnen der Job als Discjockey erspart. Sie müssen nicht umständlich von drei oder vier CDs installieren: Der Titel erscheint nämlich exklusiv auf einer DVD.

AHMET ISCITÜRK



»Da hat man den vollen Stress und dann fängt's auch noch an zu regnen!«

YAGER

MINDESTENS: 1.000 MHz, 256 MByte RAM, 3,5 GByte HD, Win 98
SINNVOLL: 2.000 MHz, 512 MByte RAM, 5,5 GByte HD

GENRE:	Action
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Yager Development
VERTRIEB:	THQ
INTERNET:	http://yager.thq.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Noch fliegt Magnus alleine durch die Gegend.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	79%
STEUERUNG	83%
GRAFIK	93%
SOUND	82%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 87 %

SEHR GUT – Hoffentlich lässt Yager 2 nicht zu lange auf sich warten!

IN EINER ANDEREN WELT. ZU EINER ANDEREN ZEIT. WIRD SICH EIN HELD ERHEBEN UND DEN LAUF DER GESCHICHTE VERÄNDERN.

Im 12. Jahrhundert, während der Kreuzzüge von Richard Löwenherz, ließ eine übernatürliche Katastrophe die Realität zerspringen. Magie und Geister wurden entfesselt und die mittelalterliche Erde unwiderruflich verändert.

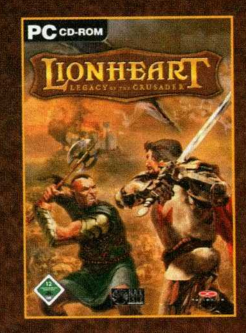
- In acht Hauptumgebungen Europas warten über 80 abwechslungsreiche Level, die gleicher maßen auf Dialog wie auf Kampf basieren.
- Treffen Sie auf Personen, die sich Ihrer Gruppe anschließen und mit Ihnen kämpfen möchten.
- Im kooperativen Mehrspielermodus können bis zu 4 Personen gemeinsam Lionheart erleben.

LIONHEART
LEGACY OF THE CRUSADER









- Über 100 verschiedene Gegner fordern Ihre Kampf- und Magie-Fertigkeiten heraus.
- Mehr als 30 Zaubersprüche, die mit wachsender Erfahrung immer mächtiger werden.









lionheart.blackisle.com



»Leuchtkondome im Härtetest: Welche Farbe schmeckt am besten?«

Macht macht müde Männer munter!

Das ging aber flott! Nur eineinhalb Jahre nach Jedi Outcast steht uns der dritte Teil der Jedi-Knight-Serie ins Haus. Ein müder Aufguss? Mitnichten! JEDI ACADEMY steckt voller Überraschungen.

AUF DVD
- INTERAKTIVER TEST
- DEMO
- SPIELSTÄNDE

Lehrlinge sind arme Schweine. Bestes Beispiel: unser Redaktions-Praktikant. Wenn er nicht gerade dem Chef die Stiefel leckt oder Ahmet Iscitürks Glatze poliert, muss er Essen holen und das Spielearchiv sortieren. Zwar schlüpfen Sie bei *Jedi Academy* ebenfalls in die Rolle eines Azubis. Ähnliche Drecksarbeit bleibt Ihnen glücklicherweise erspart. Im Gegenteil, Sie sind zu Höherem berufen und helfen, die weit, weit entfernte Galaxis zu retten, das Star-Wars-Universum. Irgend so ein seltsamer Kult will die Energie der dunklen Seite stehlen. Wozu? Da kommen Sie niemals drauf, aber wir wollen mal nicht so sein und verraten's Ihnen. Erinnern Sie sich noch an die Schwertmeister-Schlampe aus dem Vorgängertitel? Nein, ausnahmsweise reden wir nicht von Tunte Luke Skywalker, sondern von Desanns Gespielin Tavion. Hätten Sie die damals nicht laufen lassen, gäbe es kein *Jedi Knight 3*. Irgendwie auch Glück, was? Die süße Tavion hat wahrhaft Teuflisches im Sinn. Sie will mit der dunklen Energie Marka Ragnos heraufbeschwören. Marka wer? Den Knilch kennen nur Insider. Ragnos war einer der ersten bösen Jedi überhaupt und verstarb vor etwa 5.000 Jahren. Sollte Tavion die Zeremonie gelingen, würde Yoda sagen: Das Ende nah es ist. Kein Wunder, dass Master Luke mal wieder eine Erschütterung der Macht verspürt. Obwohl, wundern tut uns das ohnehin nicht, solche Anfälle hat er dank seiner weiblichen Intuition ja ständig.

WER BIN ICH?

Wenn wir den eigentlichen, indizierten Ursprungstitel der Serie nicht mitzählen, ist *Jedi Academy* neben dem *Jedi Knight 1*-Add-on *Mysteries of the Sith* der zweite Titel der Reihe, bei dem Sie nicht in die Rolle von Kyle Katarn schlüpfen. Dieser und Luke Skywalker bilden mittlerweile Jedis auf Yavin 4 aus. Aber keine Sorge, ein Wiedersehen mit Meister Kyle gibt es auch. Schließlich gehören Sie ja zu den jungen Padawanen. In ein paar Missionen eilt Ihnen Katarn sogar mit seinem Säbel zu Hilfe. Nun aber zu Ihnen. Ehe Sie sich auf die Jagd begeben, dürfen Sie zunächst entscheiden, welchen Charakter Sie spielen möchten. Zur Wahl stehen fünf Rassen (Rodianer, Twi'lek, Zabrak, Mensch, Kel Dor), deren Geschlecht und äußeres Erscheinungsbild Sie weitestgehend selbst bestimmen. Der Autor des Artikels entschied sich beispielsweise für ein schnuckeliges Mädel im bauchfreien Top. Bevor jetzt irgendwelche Gerüchte aufkommen, was das Thema „heimliche Fantasien" betrifft: Der Plan war, die überwiegend männlichen Gegner ablenken zu können. Dummerweise ging die Rechnung nicht auf. Denn die Wahl des Charakters hat keine Auswirkung auf das Spielgeschehen. Haben Sie Ihr virtuelles Alter Ego, dürfen Sie Lichtschwertgriff- und Farbe festlegen und trainieren. Nach einem kurzen Auffrischungskurs in Sachen Lichtsäbel und Macht sind Sie fit für die erste

»Wenn eine Frau ihre Tage hat, ist das eine riesige Sauerei.«

»Was Reinhold Messner und sein Yeti da gerade machen, wollen wir nicht kommentieren.«

»Blöde Emanzipation: Statt am Herd arbeiten moderne Frauen lieber mit dem Schwert.«

Herausforderung. Und was ist mit Schusswaffen? Die gibt es natürlich auch. Wirklich hilfreich sind die Dinger in den meisten Fällen allerdings nicht. Somit fuchteln Sie die meiste Zeit aus der Verfolgerperspektive mit dem Leuchtstab herum.

VERFÜHRERISCH ...

Sehr interessant hört sich das Schlagwort „nichtlineare Kampagne" an. Die Story können Sie zwar nicht beeinflussen, dafür welcher Level gezockt wird. Und so funktioniert's: Dreimal steht ein Paket mit je fünf Missionen bereit. Sie wählen eine und ziehen ins Gefecht. Anschließend picken Sie die nächste heraus. Das geht so lange, bis Sie mindestens vier absolviert haben. Dann folgt ein längerer Einsatz, der den Fortgang der Geschichte erzählt. Reichlich Zwischensequenzen gibt's dabei auch zu sehen. Natürlich mit den originalen Synchronsprechern aus den Filmen. Sind Sie durch, machen Sie sich über den zweiten Missionspool her. Coole Sache. Würde dabei die Story nicht etwas zu kurz kommen. Hier bot der Vorgänger wesentlich mehr. Richtig motivierend ist dafür die Charakterentwicklung. Während des Spiels „lernen" Sie nicht nur zwei neue Schwungstile für den Schwertkampf, sondern investieren vor jedem Einsatz einen Fertigkeitspunkt in den Ausbau Ihrer Machtkräfte. Davon gibt es 16, die Hälfte steigt automatisch, die anderen dürfen Sie dreistufig ausbauen. Dabei ist es völlig sternschnuppe, ob Sie die dunkle oder die helle Seite bevorzugen. Denn die Entscheidung, ob Sie den guten oder den bösen Pfad einschlagen, treffen Sie gegen Ende des Spiels selbst.

SEI DEINES GLÜCKES SCHMIED!

Ein Höhepunkt ist die Beförderung zum Jedi. Sobald Luke Sie heilig gesprochen hat, dürfen Sie ein neues Lichtschwert bauen. Da kommt richtig Freude auf, immerhin stehen jetzt nicht nur das Standardteil, sondern auch das berüchtigte Doppelschwert à la Darth Maul und ein Kampfstil mit zwei Säbeln zur Wahl. Mit jedem der drei Varianten sind besondere Spezialmanöver möglich. Drücken Sie beispielsweise mit zwei Schwertern gleichzeitig die Feuer- und Sekundärfeuertaste, lässt Ihr Recke die Waffen schwebend über dem Kopf kreisen. Besonders bei mehreren Gegnern ist das eine sinnvolle Aktion, die Sie übrigens im Schlaf beherrschen sollten. Denn so-

Äh ... geht das auch im echten Leben?

MACHTFÄHIGKEIT „GRIFF"

Im Spiel zieht diese Fähigkeit wie durch Geisterhand Gegenstände zu Ihnen heran, die anders schwierig oder gar nicht erreichbar wären.



Foto: action press

Im echten Leben geht das auch. Sie können beispielsweise Fußball schauen, auf dem Sofa sitzen bleiben und mit einer einzigen, lässigen Handbewegung ein frisches Bier aus dem Kühlschrank bekommen. Falls Sie Ihre Lebensgefährtin gut erzogen haben, versteht sich.

VON EINEM WOOKIE GEWÜRGT WERDEN

Im Spiel wird ihr Charakter von Chewbacca gewürgt, weil das bei Wookies eine Geste der Ehrerbietung ist.



Scharf auf über zwei Meter große, haarige Tiere? Die Lösung: PC-ACTION-Redakteur Joachim Hesse erledigt dies für eine Schutzgebühr von 100,- Euro (pro fünf Minuten). Sie müssen volljährig sein und auf eigene Kosten anreisen. Bewerbungen an: jo@pcaction.de.

LASERSCHWERT SCHWINGEN

Im Spiel dürfen Sie mit einer Waffe herumfuchteln, die im Grunde reichlich dämlich aussieht – wie ein Leuchtkondom.



Kein Problem im echten Leben! Sie benötigen nur die Internetadresse www.parksabers.com, rund 400,- bis 600,- Euro, einen Kumpel und gewaltig einen an der Waffel. Dann können Sie sich zwei unzerbrechliche Neonröhren mit Griffen bestellen und aufeinander einprügeln.

JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

VERGLEICH

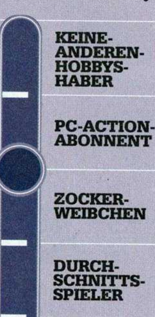
UNREAL 2	JEDI ACADEMY	JEDI OUTCAST
GRAFIK		
87%	83%	81%
Die Grafikeffekte haben ihren Preis. Nur auf flotten Rechner gibt's alle Details.	Bis auf die kargen Außenlevels hübsch anzusehen. Läuft auch auf älteren PCs.	Basiert wie *JA* auf der Q3-Engine. Kann allerdings nicht mehr ganz mithalten.
ABWECHSLUNG		
71 %	93%	86%
Ballern, bis der Arzt klingelt. Jeder Einsatz läuft ähnlich ab, sehr eintönig.	Verfolgungsjagden, Lichtschwertduelle und Blastergefechte. Klasse!	Nicht ganz so ausgeprägt wie beim Nachfolger. Dennoch selten langweilig.
MEHRSPIELER-SPASS		
–	86%	84% (abgewertet)
Der Mehrspielerpart soll per Patch nachgeliefert werden. Wir warten ...	Drei Lichtschwerttypen garantieren Säbel-Action vom Feinsten.	Sehr spaßiger Online-Modus. Auch zu zweit kommt richtig Laune auf.
SPIELSPASS		
85% (abgewertet)	88%	85% (abgewertet)
Abgesehen vom extrem linearen Spielverlauf ein sehr guter Shooter.	Dem Jedi geht vor Freude das Lichtschwert in der Hose auf. Tolle Unterhaltung.	Das Leveldesign ist nicht mehr auf der Höhe der Zeit. Spaß macht's trotzdem.
20% / 80%	35% / 65%	40% / 60%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Story; ROT= Action

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!



KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER

PC-ACTION-ABONNENT

ZOCKER-WEIBCHEN

DURCH-SCHNITTS-SPIELER

LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER

GEGEN-FRAUEN-VERLIERER

NUR-MOORHUHN-SPIELER

256 MB RAM		Geforce2 MX	Geforce2 Pro	Geforce4 MX 440	Radeon 8500	Geforce3	Geforce4 Ti 4200	Radeon 9500	Geforce4 Ti 4600	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.400 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.800 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.200 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.600 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

800 MHz, 256 MB, Geforce2 Ti — 1.000 MHz, 256 MB, Geforce3 Ti-200 — 1.333 MHz 512 MB, Geforce4 Ti-4600

512 MB RAM		Geforce2 MX	Geforce2 Pro	Geforce4 MX 440	Radeon 8500	Geforce3	Geforce4 Ti 4200	Radeon 9500	Geforce4 Ti 4600	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.400 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.800 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.200 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.600 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

LEISTUNGSMERKMALE

Für einen Shooter mit Q3-Engine stellt *Jedi Academy* hohe Anforderungen an die Grafikkarte. Die höchste Detailstufe verlangt nach einer Geforce4 Ti oder Radeon 9600 Pro. Auf schwächeren Karten (Geforce2/4 MX) sorgen Sie durch das Herabsetzen der Texturqualität für mehr Leistung. Den Regler für die anisotrope Texturfilterung sollten Sie erst mit einer Radeon 9700 nach rechts ziehen. Beim Hauptprozessor reichen bereits 1.333 MHz. Auch mit einer 700-MHz-CPU ist *Jedi Academy* noch spielbar.

PRO & CONTRA

- \+ Abwechslungsreiche Missionen
- \+ Coole Schwertkämpfe
- \+ Charakter und Schwert im Eigenbau
- \+ Charakterentwicklung
- \+ Zwei Schluss-Sequenzen
- \+ Mehrere Kampfstile
- \+ Sound und Musik
- \+ Gute Grafikeffekte und Innenlevels
- \+ Schließt an die alte Film-Trilogie an
- \+ Bekannte Freunde und Feinde
- \+ Coole Zwischengegner
- – Etwas müder Anfang
- – Gestrecktes Ende
- – Manch hässlicher Außenlevel
- – Lange Ladezeiten

FAZIT

BENJAMIN BEZOLD



„Nur noch den einen Level, ich schwöre es!" Stunden später: „Ja Schatz, ich komme gleich, muss nur noch schnell den mutierten Rancor erledigen." Bei *Jedi Academy* ist der Ehekrach vorprogrammiert. Ständig wollen Sie wissen, wie's weitergeht. Kein Wunder, schließlich wartet fast jede Mission mit einer Überraschung auf. Sei es in Form eines bekannten Gesichts oder eines Trips im AT-ST. Langeweile ist in *Jedi Academy* ein Fremdwort. Etwas schade finde ich, dass Sie selbst als Jedi mit Dunkle-Macht-Komplettpaket zum Schluss noch gut werden können und es für Geheimräume keine Belohnung gibt. Das war in *Jedi Knight 1* besser und motivierender gelöst. Das ist aber auch fast alles, was ich an diesem genialen Titel zu bemängeln habe.

bald Sie ein Jedi sind, steigt der Schwierigkeitsgrad stark. An fast jeder Ecke lauern auf einmal dunkle Säbelträger. Und zu allem Überfluss treten die Kerle fast immer paarweise auf. Wie gut, dass es eine Schnellspeicher-Funktion gibt. Wenn wir schon beim Thema Schwierigkeitsgrad sind: Wer den Machtblitz auf Stufe 3 ausbaut, hat bei normalen Feinden – sie besitzen etwa den IQ eines Kohlkopfs – noch leichteres Spiel. Ein Druck auf die entsprechende Taste und vier Sturmtruppler sinken zuckend zu Boden. So marschieren Sie mühelos durch einen Level



»Elektriker-Lehrling: Saudummer Anfängerfehler an der Steckdose.«

FAZIT



HARALD FRÄNKEL

Die meisten Gegner präsentieren sich nur ungleich intelligenter als Stefan Mross nach seiner Denkorganspende von vor rund 27 Jahren. Beginn und Ende des Abenteuers wirken ähnlich spritzig wie ein Beamter auf Valium. Und bei der Spielzeit von rund 15 Stunden muss ich eine meiner Exfreundinnen zitieren: „Menno, an deinem Vorgänger konnte ich deutlich länger rumspielen!" Was soll's? Als potthässlicher Kel Dor, so eine Art Magengeschwür auf Beinen, hatte ich bei *Jedi Academy* mächtig Spaß. Vor allem wegen der Atmosphäre und der prügelspielartigen, spektakulären Kämpfe. Mit meinem Doppel-Lichtschwert wirbelte ich als lebender Brummkreisel durch die Gegnerhorden und durfte den Kerlen sogar per Sekundärangriff nicht nur im übertragenen Sinn in den Arsch treten. Dieser Titel hat eben Hand UND Fuß.

So spielt sich Jedi Academy

SCHNETZELN



Die meiste Zeit säbeln Sie böse Jedis und dumme Sturmtruppen um.

HEIZEN

Bei Tempo 400 mit dem Lichtschwert rumfuchteln und zugleich lenken? Hals und Beinbruch!

REITEN

Auf dem Eisplaneten Hoth reisen Sie komfortabel auf dem Rücken eines Tauntauns.

BALLERN



Mit Standgeschützen nieten Sie im Handumdrehen Gegnerhorden um. Oder Tie-Bomber.

STAMPFEN



Zu viele Feinde? Kein Problem. Schnappen Sie sich einfach einen imperialen Geher!

MACHTSPIELCHEN



Mit den 16 Machtkräften lässt sich allerhand Unfug anstellen. Unser Beispiel: Elektroblitze.

nach dem anderen. Schade. Wir empfehlen Profis, auf diese Machtfähigkeit zu verzichten. Sie gleicht einem Cheat.

ABWECHSLUNG PUR

Grafisch ist *Jedi Academy* ein zweischneidiges Schwert. Während die Animationen bei den Lichtschwertduellen, die Spezialeffekte und Innenräume fantastisch aussehen, geht's draußen eher spartanisch zu. Zudem wirkt die Q3-Engine hier wie ein 8,0-Dioptrin-Simulator, denn Fernsicht existiert so gut wie nicht. Stattdessen versinkt alles im Nebel. Die kantige Umgebung wirkt ohnehin arg steril und leblos. Richtig störend ist das trotzdem nicht, wenn das Leveldesign stimmt. Und das ist in *Jedi Academy* vom Feinsten – wenige Ausnahmen bestätigen die Regel. Man merkt, dass Raven Software die Zeit, die für die Einbindung einer neuen Grafik-Engine draufgegangen wäre, in Missionen gesteckt hat. Wussten Sie beim Vorgänger oftmals vor lauter Türen nicht, wohin Sie gehen sollten, verlaufen Sie sich diesmal so gut wie nie. Frustmomente treten etwa so selten auf, wie Dates in Kollege Sauerteigs Terminplaner. Deutlich abgespeckt haben die Entwickler dafür bei den Rätseln. Hin und wieder entdecken Sie mit der Macht „Gespür" versteckte Schalter. Das war's auch schon. Wirklich vermisst haben wir diese Einlagen gar nicht, genauso wenig wie übertriebene Hüpferei. Denn dafür ist *Jedi Academy* zu abwechslungsreich. Sie ballern von der Kanzel eines Sternenzerstörers aus auf Tie-Fighter, fegen in bester Episode-6-Manier mit dem Speeder-Bike durch die Pampa, retten Geiseln vor einem gefräßigen Rancor und liefern sich in Darth Vaders sagenumwobener Burg coole Lichtschwertduelle.



Das Lichtschwert dürfen Sie ausschließlich aus der Verfolgerperspektive führen.

DUELL IM NETZ

Wenn Sie die Kampagne durchhaben, sollten Sie einen Blick auf den Mehrspielermodus werfen. Er garantiert nicht nur elegante Lichtschwertkämpfe, sondern auch heiße Blaster-Gefechte. Wir finden es allerdings schade, dass der witzige Spielmodus „Capture the Ysalamari" nicht mehr dabei ist. An seine Stelle tritt „Belagerung". Bei dieser Variante muss ein Team das gegnerische daran hindern, bestimmte Objekte zu zerstören. Eine spaßige Sache, nicht nur für angehende Jedis. Überhaupt spricht *Jedi Academy* ein breites Publikum an. Denn Atmosphäre, Gameplay, Leveldesign und Langzeitmotivation sind hervorragend. Größere Abstriche gibt's lediglich bei der KI, ein paar unnötigen Längen und bei der Grafik. Und wann machen Sie sich mit der Macht vertraut?

BENJAMIN BEZOLD

JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

MINDESTENS: 450 MHz, 128 MByte RAM, 1,3 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 1.333 MHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Action
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Raven Software
VERTRIEB:	Activision
INTERNET:	www.lucasarts.com
SPRACHE:	Deutsch, Englisch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: DM, TDM, CTF, Duell, Macht-Duell, Belagerung – auch Bots; 1 Sp./CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 16 Spieler
INTERNET: 16 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	85%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	83%
SOUND	92%
MEHRSPIELER	86%

EINZELSPIELER

88%

SEHR GUT – Jedi Academy entschädigt für die letzten beiden Kinofilme.

Hier kriegst du die Krise!

»Imker: Immer ungewöhnlichere Arbeitskleidung.«

- Kampagne mit 8 Missionen
- 6 Karten
- 7 neue Waffen
- Bekannte Schauplätze
- Benötigt *Raven Shield*-Vollversion

Um Terrorbekämpfung geht's bei ATHENA SWORD, dem Add-on zu Raven Shield. Als Kopf einer internationalen Spezialeinheit müssen Sie auch denselben hinhalten.

Ach du Schande! Terroristen haben einen Container mit chemischen Kampfstoffen nach Griechenland geschmuggelt. Ausgerechnet auf der berühmten Agora in Athen wollen sie das Ding hochjagen. Worauf warten Sie noch? Machen Sie Ihr Computer-Team einsatzbereit und entschärfen Sie den Zünder. Aber pronto! Die letzte Mission des offiziellen Add-ons zum Taktik-Shooter *Raven Shield* hat es wahrlich in sich. Sollten die Terroristen Sondereinsatzkräfte entdecken, würden sie sofort die Fässer sprengen. Der Tod tausender unschuldiger Zivilisten wäre besiegelt. Also müssen Sie verdeckt vorgehen: Mit schallgedämpften Waffen, etwa einer MP5. Obwohl, angesichts der feindlichen Übermacht benötigen Sie wohl etwas mehr Feuerkraft. Deshalb entscheiden Sie sich für die gute alte M14 mit Flüsteraufsatz.



»PCA erklärt Sprichwörter, diesmal: Über Leichen gehen.«



Okay, wir sind ehrlich: So nah an Gegner heran kommen Sie nur im Gottmodus.

Seit 1957 steht sie für geballte Power bei vergleichsweise hoher Präzision. Ferner stecken Sie Ihren Jungs ein paar Blendgranaten in die Tasche. Ihren nächsten Schritt widmen Sie der Einsatzplanung. Während Scharfschützen das Gelände von einem Balkon aus sichern, soll der Rest den griechischen Marktplatz von zwei Seiten stürmen. Ein genialer Plan – denken Sie! In der virtuellen Realität sieht's jedoch ganz anders aus. Team Rot gerät in den engen Gassen in einen Hinterhalt und wird komplett ausgelöscht. Jetzt ist Team Grün auf sich allein gestellt. Kurz vor dem Ziel werden sie entdeckt. Eine wilde Schießerei beginnt, die Lage gerät außer Kontrolle. Plötzlich zittert die Erde. Eine gewaltige Explosion setzt das Giftgas frei. Sie haben versagt! Zum Glück nur am PC.

BELLA ITALIA?

Athena Sword knüpft direkt an die *Raven Shield*-Story an. Sie dachten, mit der Verhaftung des Oberbösewichts Gospic hätte der Schrecken ein Ende? Ganz im Gegenteil. Als schwer bewaffnete Truppen im Mailänder Kunstmuseum Castello Sforzesco Geiseln nehmen, wird klar: Die Überbleibsel des Terrornetzes haben sich wieder formiert. Die Jagd beginnt aufs Neue ... Es ist beeindruckend, mit welcher Detailverliebtheit das Entwicklerstudio Ubisoft Milan die Festung aus dem 14. Jahrhundert umgesetzt hat. Aber nicht alle der sechs neuen Karten besitzen eine ähnlich hohe Qualität. Die Chemiefabrik in Palermo beispielsweise enttäuscht auf ganzer Linie. Gänsehaut-Feeling ist nicht drin. Und zu allem Überfluss müssen Sie gleich zweimal dorthin reisen. Im Gegenzug entschädigen die Altstadt von Dubrovnik, der eingangs erwähnte Showdown in Athen und ein Luxushotel in Monte Carlo. Leider wurde die Edelabsteige Ziel eines etwas missratenen Einsatzes. Innerhalb von drei Minuten und 20 Sekunden sollen Sie eine Bombe in der Tiefgarage entschärfen. Angesichts der zahlreichen Feinde ist das viel zu wenig Zeit. Also rennen Sie durch den Level, ballern wie ein Irrer auf alles, was nach Gegner aussieht, und hoffen, nicht getroffen zu werden. Taktisch geschicktes Vorgehen ist einfach nicht drin. Ob das im Sinne der Erfinder war? Wohl kaum.

QUICKIE

Wer ausschließlich auf neue Missionen aus ist, liegt bei *Athena Sword* goldrichtig. Die Kampagne ist spannend in Szene gesetzt, es gibt sogar ein paar Zwischensequenzen zu bestaunen. Das Niveau des Hauptprogramms erreicht *Athena Sword* aber nicht. Es mangelt an Tiefgang. Oft beenden Sie eine Mission und fragen sich: Das war's schon? Darüber grübeln Sie übrigens auch gegen Spielende nach. Geübte haben *Athena Sword* locker in vier Stunden durch. Für 25,- Euro ist das ein ziemlich kurzes Vergnügen. Aber wie heißt's so schön? Lieber kurz und gut, statt lang und langweilig. Falls Sie sich fragen sollten, warum wir keine Mehrspielerwertung vergeben haben – das hat einen einfachen Grund: Der Online-Part unserer Version war nicht zum Test freigegeben. Ubisoft Milan muss noch ein paar Programmfehler ausmerzen. Die Wertung liefern wir Ihnen voraussichtlich in der kommenden Ausgabe nach. BENJAMIN BEZOLD

REGEN BRINGT SEGEN

Ubisoft und PC ACTION verlosen fünfmal das offizielle Add-on *Athena Sword*. Beantworten Sie folgende Frage:

Wie heißt das Hauptprogramm von *Athena Sword*?

A) Rain Man
B) It's raining men
C) Rainbow Six 3



Schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca1", darauf folgend ein Leerzeichen und die Lösung (Beispiel: pca1 B) an die 81114* (aus Deutschland), 72444** (aus der Schweiz) oder 0900 101010*** (aus Österreich).

Oder rufen Sie an.
Aus Deutschland: 0190 658 654**** oder aus der Schweiz: 0901 210 411*****.

Oder schicken Sie eine Postkarte mit der Lösung:
COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC ACTION
Kennwort: „Gewinnspiel: Athena Sword"
Dr.-Mack-Straße 77 • D-90762 Fürth

Oder per E-Mail an gewinnspiel@pcaction.de
(Lösung nicht vergessen!).

* Pro SMS € 0,49* (Alle Netze! Vodafone-D2-Anteil: € 0,12)
** sfr 0,70; *** € 0,60; **** € 0,41/Min.; ***** sfr 0,50/Min.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren sowie der Computec Media AG dürfen nicht teilnehmen.

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
RS3: Raven Shield	87%
RS3: Athena Sword	80%
Conflict Desert Storm 2	79%
SWAT 3 (abgewertet)	73%

Rainbow Six 3: Raven Shield ist nach wie vor der beste Taktik-Shooter auf dem Markt. Die offizielle Erweiterung *Athena Sword* ist zwar sehr solide, kann ihm jedoch in puncto Leveldesign und Atmosphäre nicht ganz das Wasser reichen. Schwach ist auch die Spielzeit von rund vier Stunden. Wer wenig wert auf ausgeklügelte Taktiken und Realismus legt, ist bei *Conflict Desert Storm 2* bestens aufgehoben. Hier ist in erster Linie Ballern angesagt. Außerdem dürfen Sie mit Fahrzeugen durch die Wüste düsen. Technisch vollkommen veraltet, dafür spielerisch immer noch eine Wucht: *SWAT 3*.

FAZIT

BENJAMIN BEZOLD

Ein wenig enttäuscht bin ich schon. Ich hatte mehr erwartet als acht Missionen, sechs Karten und sieben neue Krachmacher. Zum Beispiel eine überarbeitete KI. Warum? Stellen Sie sich vor, an der Straßenecke 50 Meter vor Ihnen steht ein Feind. Sie stecken kurz den Kopf aus der Deckung und sterben im nächsten Moment den Pixeltod. Eigentlich hätte er Sie gar nicht sehen, geschweige denn auf diese Entfernung beim ersten Versuch treffen dürfen. Das ist manchmal ziemlich frustrierend, vor allem weil es nach wie vor keine Speicherfunktion gibt. Abgesehen davon kann ich *Athena Sword* jedem *Raven Shield*-Fan wärmstens empfehlen. Ein solides Add-on eben. Nicht mehr und nicht weniger.

»Uns dünkt: Heiner Lauterbach hat gerade ein ernsthaftes Problem.«

RAINBOW SIX 3: ATHENA SWORD

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 1,62 GByte HD, Vollversion Raven Shield
SINNVOLL: 1.500 MHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Taktik-Shooter
PREIS:	Ca. € 25,-
ENTWICKLER:	Ubisoft Milan
VERTRIEB:	Ubisoft
INTERNET:	www.ravenshield.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Anfang Oktober

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Den Mehrspielertest liefern wir nach.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 16 Spieler
INTERNET: 16 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	68%
STEUERUNG	89%
GRAFIK	80%
SOUND	91%
MEHRSPIELER	-

EINZELSPIELER 80%

GUT – Solide Erweiterung mit magerer Spieldauer von vier Stunden.



>>Bergsteiger-Urlauber: Verlaufen.<<

- Glacier-Grafik-Engine (wie *Hitman 2*)
- 9 Kapitel
- 19 Levels
- 16 Zwischensequenzen
- 12 Waffen
- 4 Schwierigkeitsgrade
- Kein Mehrspielermodus

Rotlicht-Viertel

Kurz, aber schwer: das ist nicht nur Dirk Bach, sondern auch das Motto von FREEDOM FIGHTERS. Kämpfen Sie gegen die Rote Armee!

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Hitman 2: Silent Assassin	85%
Freedom Fighters	81%
Conflict Desert Storm 2	79%
Devastation	70%

Das Flair eines *Hitman*-Abenteuers erreicht *Freedom Fighters* nicht. Aber es nimmt trotzdem eine Spitzenposition ein, da es sich viel geschmeidiger steuert als *Desert Storm* und die Nichtspieler-Charaktere fünfmal so schlau agieren wie in *Devastation*.

AUF DVD
DEMO

Was wäre, wenn die sowjetische Luftwaffe 1945 eine Atombombe über Berlin abgeworfen hätte? Was wäre, wenn heute die Rote Armee in den Vereinigten Staaten einmarschiert? Was wäre, wenn die *Hitman*-Macher ein Spiel programmiert hätten, in dem genau das passiert? Zumindest die dritte Frage können wir Ihnen mit Sicherheit beantworten, denn mit *Freedom Fighters* liegt genau dieses Spiel vor! Hier finden Sie und Ihr Helferteam sich mitten in einem Guerilla-Kampf wieder. Aus dem Mund Ihres Alter Ego kommen Befehle wie „Knall sie ab!" oder „Beweg dich!". Nicht nur, dass Ihnen IO Interactive von der ersten Minute an „Action satt" liefert: Die Dänen räumen auch endlich mit dem Vorurteil auf, dass alle Klempner in Computerspielen Mario heißen und zur Fettleibigkeit neigen. Die Hauptfigur in *Freedom Fighters* ist nämlich ein Klempner in New York, austrainiert und heißt Chris Stone.

DER WEG ZUM TRAUMJOB

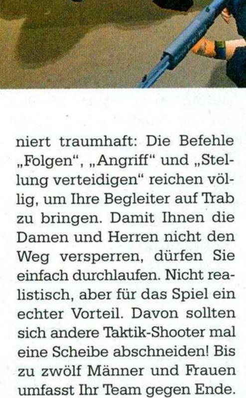
Doch Ihr Rohrverleger-Leben findet bereits im ersten Level ein jähes Ende. Dort rekrutiert man Sie als Rebell gegen die einrückenden Sowjet-Truppen. „Ob es dir gefällt oder nicht, du hast jetzt einen neuen Beruf. Freedom Fighter", wie Ihre Widerstandskollegin Isabella Angelina zu sagen pflegt. Der Kampf beginnt. Falls Sie bislang noch nichts von *Freedom Fighters* gehört haben sollten, wundert uns das nicht. Das Spiel hat bereits mehr Namensänderungen hinter sich als Boxenluder Katie Price Brustvergrößerungen. Zuletzt berichteten wir in Ausgabe 7/2003 unter dem Titel *Freedom: Soldiers of Liberty* über das Bürgerkriegsspektakel. Geändert hat sich außer dem Namen zum Glück nichts. Ihren Helden Chris steuern Sie aus der Verfolgerperspektive mit frei positionierbarer Kamera. Wenn Sie mit Ihrer Waffe anlegen, wechselt das Spiel in einen Ego-Modus. Die Entwickler nudeln zudem nicht einfach die Levels der Reihe nach herunter: Über eine Karte im Rebellenhauptquartier darf der Spieler wählen, welches Gebiet des jeweiligen Kapitels er als Nächstes angeht. Zwischen denen dürfen Sie auch wechseln. Vorausgesetzt Sie kommen lebend bei den Kanaldeckeln an. Das Abwassersystem verbindet die Karten. Ein Umstand, der sogar spielerischen Nutzen bietet: Kommen Sie an einer Stelle nicht weiter, wechseln Sie einfach den Level. In Brooklyn sollen Sie zum Beispiel eine Brücke sprengen. Dort stellen Sie fest, dass weit und breit kein Gramm Sprengstoff zu finden ist. Jetzt ist es an der Zeit, einen Gulli aufzusuchen und das C4 aus einem anderen Abschnitt zu stibitzen. Kanalöffnungen, Missionsziele und Ihren Aufenthaltsort zeigt Ihnen die Karte an. Wechseln Sie wieder in die ursprüngliche Zone zurück, starten Sie an dem Ort, an dem Sie diese verlassen hatten. Praktisch.

AUF DEM SPEICHER ERHÄNGT

Als unpraktisch hingegen entpuppt sich das Speichersystem. Da man sich an den vielen blauen Bohnen schnell



»Männer-WG: nicht mal beim Toilettengang unbeobachtet.«



»Typisch New York: Man kommt nach Hause und die Wohnung ist ausgeräumt.«

einmal den Magen verdirbt, sind Sie auf Spielstände angewiesen. Einmal pro neues Kapitel sichert das Spiel automatisch. Zusätzlich dürfen Sie an Kanaldeckeln speichern. Sie verfügen allerdings nur über einen Slot und Gullikappen gibt's auch nur eine Hand voll pro Level: Gerade auf höheren Schwierigkeitsgraden bedeutet das manchmal leicht Frust. Sicher, es wird spannender, ob Sie es bis zur nächsten Quicksave-Möglichkeit überleben. Und wenn Sie manche Szenen oft wiederholen, kaschiert das zudem die relativ kurze Spielzeit.

WICHTIG: SIE SIND NICHT ALLEIN!

Trotz der Titelwirren liefern die Entwickler einen hervorragenden Team-Shooter ab, der übrigens auch in Deutschland ungeschnitten erscheinen soll. Blut bietet das Spiel aber ohnehin keins. Zu den Gegnern: Die reagieren (meist) sehr intelligent, schleichen herum, ducken und verstecken sich hinter Autos oder in Hauseingängen. Genau wie Ihre Mannschaft. Auch die Interaktion mit den Helfern funktioniert traumhaft: Die Befehle „Folgen", „Angriff" und „Stellung verteidigen" reichen völlig, um Ihre Begleiter auf Trab zu bringen. Damit Ihnen die Damen und Herren nicht den Weg versperren, dürfen Sie einfach durchlaufen. Nicht realistisch, aber für das Spiel ein echter Vorteil. Davon sollten sich andere Taktik-Shooter mal eine Scheibe abschneiden! Bis zu zwölf Männer und Frauen umfasst Ihr Team gegen Ende. Dafür müssen Sie sich aber erst die nötigen Vertrauenspunkte erarbeiten. Das geht auf zwei Wege: 1. Sie erledigen Missionsziele. 2. Sie päppeln mit Erste-Hilfe-Paketen Verwundete auf (klappt nur manchmal). Immer wenn die Leiste voll ist, dürfen Sie eine Person mehr befehligen. Mitstreiter lassen sich fast an jeder Straßenecke rekrutieren. Hoffentlich auch Käufer für das Spiel. JOACHIM HESSE

FREEDOM FIGHTERS

MINDESTENS: 750 MHz, 64 MByte RAM, 633 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Action
	PREIS:	Ca. € 50,-
	ENTWICKLER:	IO Interactive
	VERTRIEB:	Electronic Arts
SINNVOLL: 1,5 GHz, 256 MByte RAM	**INTERNET:**	www.ioi.dk
	SPRACHE:	Englisch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Nicht vorhanden, kommt vielleicht per Patch, 1 Sp./CD	**PC:** 1 Spieler **NETZWERK:** – **INTERNET:** –	

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	79%
STEUERUNG	89%
GRAFIK	79%
SOUND	90%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 81%

SEHR GUT – Düsteres und schwieriges Kriegsdrama mit hervorragendem Teamplay

FAZIT

JOACHIM HESSE



Ordentliche Grafik, super Sound, klasse Spielverlauf! Muten die ersten Missionen noch wie ein drei Wochen alter Kaugummi an, dreht *Freedom Fighters* gegen Ende richtig auf. Sie scheuchen eine halbe Armee durch zerbombte Straßenzüge und heben auch selbst kräftig MG-Nester aus. Nur etwas zu schwierig fand ich den Spaß, wenn man nicht gerade auf „Leicht" spielt. Das mag auch an dem eigenwilligen Speichersystem liegen. Böte das Spiel zudem ein paar mehr Missionen und Charaktere, hätte es in höhere Wertungsregionen vorstoßen können.

- SAS- und Delta-Force-Einheiten
- 10 Levels + 4 Trainings-Parcours
- Kein Mehrspieler-Modus
- Nur zwei Speicherpunkte pro Level

»So eine Fahrt ins Grüne ist bei der ganzen Familie beliebt!«

Wüste Sache!

»Roberto Blanco ist auch nach Jahrzehnten so frisch wie am ersten Tag seiner Karriere!«

Bei CONFLICT DESERT STORM 2 sorgen Sie dafür, dass im Irak die Dünen wackeln!

Übernehmen Sie die Kontrolle über eine im Irak operierende Soldaten-Truppe! Dabei steht es Ihnen frei, als SAS- oder Delta-Force-Team im Krisengebiet aufzuräumen. Schon der Vorgänger war an sich ein gutes Spiel, doch ein PCA-Gold war wegen diverser Mängel nicht drin. Bei *CDS 2* haben die Entwickler versucht, diese auszubügeln und ihrem Titel ein paar Neuerungen zu verpassen. Das beginnt beim Aktionsrepertoire des eigenen Teams. Im Liegen kann sich die Spielfigur nun flott zur Seite rollen, so dass sie nicht mehr ganz zur unbeweglichen Zielscheibe wird. Steht Ihr Pixelsoldat übrigens in Flammen, ersticken Sie das Feuer, indem Sie ein wenig am Boden herumrollen. Sehr praktisch! Des Weiteren können Sie jetzt per Tasten-Druck vorsichtig um die Ecke blinzeln, um nicht blind in feindliches Feuer zu rennen.

SANDMÄNNCHEN

Nach wie vor steuern Sie die Spielfiguren aus der Verfolger-Perspektive, wobei aber per Tastendruck jederzeit in eine Ego-Ansicht gewechselt werden darf. Bei Feuergefechten erweist sich diese als die bessere Wahl. Da Sie meist im Team unterwegs sind, müssen Sie auch den Boss spielen und andere Mitglieder befehligen. So bringen Sie Ihre Männer dazu, sich zu Boden zu werfen, die Umgebung auszukundschaften oder das Feuer zu eröffnen. Aufgrund der unnötig komplizierten Tastenbefehle gestaltet sich dies hin und wieder ein wenig konfus. Wenn man mitten in einem Schusswechsel gezwungen ist, ständig ALT oder SHIFT in Verbindung mit anderen Tasten zu drücken, zum Beispiel. Das geht auch einfacher, wie Konkurrenzprodukte immer wieder beweisen.

ACTION!

Abwechslung ist Trumpf! Mal müssen Sie eine Straßenblockade in die Luft jagen, dann mit einem Panzer durch die Stadt wüten, gegnerisches Gerät für einen Luftangriff markieren und so weiter. Die Tatsache, dass die Entwickler neue Fahrzeuge, Waffen und Aktionsmöglichkeiten für den Spieler eingebaut haben, sorgt ebenfalls dafür, dass unser Interesse am Vorgänger im Sande verläuft.

AHMET ISCITÜRK

FAZIT

AHMET ISCITÜRK

Schlecht: Es gibt keinen Mehrspieler-Modus und dass man pro Level nur zweimal speichern darf, ist für manch einen vielleicht etwas hart. Gut: die KI ist nicht mehr ganz so dumm, grafisch präsentiert sich Teil 2 ebenfalls besser. Coole Rauch-, Nebel- und Licht-Effekte gibt es zuhauf. In Sachen Polygon-Zahl und niedrig aufgelöste Texturen sieht man dem Titel seine Konsolenherkunft jedoch immer noch deutlich an. Insgesamt aber auf jeden Fall empfehlenswert!



»Hier stand mal was Lustiges, aber da man über den Krieg keine Witze macht, wurde der Satz gelöscht.«

CONFLICT DESERT STORM 2

MINDESTENS: 800 MHz MHz, 128 MByte RAM, 1,3 GB HD, Win 98
SINNVOLL: 1,5 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Taktik-Shooterx
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Pivotal Games/SCI
VERTRIEB:	Take 2 Interactive
INTERNET:	www.conflict.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	26. September

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Im Gegensatz zur Konsolenfassung, spielen Sie hier leider allein!

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

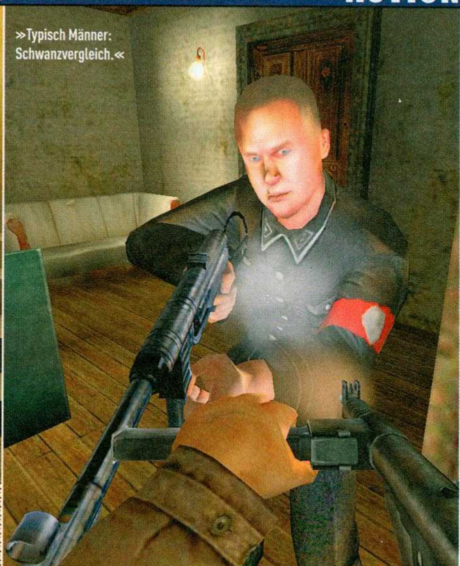
PREIS/LEISTUNG	70 %
STEUERUNG	74 %
GRAFIK	75 %
SOUND	82 %
MEHRSPIELER	– %

EINZELSPIELER 79 %

GUT – Nicht ohne Fehler, aber definitiv besser als der Vorgänger!



»Rotkäppchen fand die Situation echt zum Schießen.«



»Typisch Männer: Schwanzvergleich.«

Du machst mich sauer, Kraut!

Das zweite Add-on zu MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT heißt BREAKTROUGH. Diesmal geht's im virtuellen Zweiten Weltkrieg den „Krauts" und Italienern an den Kragen.

Fast gemütlich nestelt der deutsche Spion Klaus am Türschloss rum, alles andere als akzentfrei nuschelnd. „Se doahr is klosd. SCHEISSE. Giff mie neindy secends." Hallo? Wir sind auf der Flucht, mach ma' mal hurtig! Abgesehen davon, dass US-Entwickler immer wieder deutsche Schnarch-Namen in Spielen verwenden, ihr dramaturgisches Handwerk verstehen sie. Am liebsten würde Ihr Recke sich vor Nervosität die Fingernägel kürzen, doch er muss seine Knarre bereithalten. „Gib auf, du arroganter Ami, es gibt keinen Ausweg", schallt es. Schon sind die Nazi-Häscher da. Jetzt gilt's nicht nur, selbst zu überleben. Auch Klausi will geschützt werden. *Breaktrough*, der neueste Ableger der *Medal of Honor*-Reihe, liefert zwar im Rückblick aufs Hauptspiel nicht so viel Atmosphäre, dass einem die Luft wegbleibt. Aber als Herzschrittmacher taugen die elf Levels locker – das sind übrigens wenigstens zwei mehr als beim zweiten Add-on *Spearhead*.

BLEIFREI, NEIN DANKE!

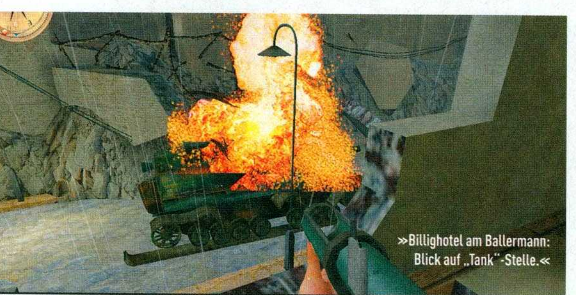
Wie üblich spielen Sie einen Mann, der den „Krauts" bei Spezialeinsätzen zeigt, was eine Unkrautharke ist. US-Sergeant John Baker soll so einiges gebacken kriegen: Im staubigen Tunesien sprengt er 1943 Artillerie-Stellungen und andere wichtige Einrichtungen, befreit britische Gefangene, steuert auch mal selbst einen Panzer und mogelt sich dank eines geklauten Ausweises in ein Schiff. Auf Sizilien sabotiert Baker italienische Kampfflugzeuge und sitzt am MG eines fahrenden Jeeps, um dafür zur sorgen, dass hinterherjagende Truppen-Lkws und Motorrad-Staffeln nicht bleifrei unterwegs sind. Am Ende dieses zweiten Kapitels wartet ein nerviger Auftrag: Sie müssen ein Dorf vor einem Panzerverband sichern. Da Panzerfaust-Munition knapp ist, dürfen Sie sich mit den ballistischen Feinheiten von Mörsern vertraut machen, was selbst im ersten von drei Schwierigkeitsgraden alles andere als pillepalle ist. Ebenfalls keine TUI-Gefühle kommen auf, wenn Sie in Italien während eines Gewitters Heckenschützen aufspüren, einen Sani begleiten, Vermisste suchen und sich letztendlich bei der historischen Schlacht um Monte Battaglia beweisen. HARALD FRÄNKEL

FAZIT

HARALD FRÄNKEL



Okay, *Breaktrough* hätte einen Tick länger sein dürfen – aber bekanntlich zählt ja die Technik. Diese erinnert mittlerweile ein wenig an Pamela Anderson. Will heißen: Es sind erste Alterserscheinungen sichtbar, aber die Ohren wurden nicht vernachlässigt. Wenn Ihnen in einem Bunker grollend die instabile Decke auf den Kopf zu fallen droht, Sie durchs ruinierte Monte Cassino schleichen und pfeifende Kugeln von Scharfschützen das Gefühl vermitteln, dass Rauchen im Vergleich doch nicht sooo schädlich ist, tanzt das Adrenalin zur genial dramatischen Musikuntermalung Samba.



»Billighotel am Ballermann: Blick auf „Tank"-Stelle.«

MOHAA: BREAKTROUGH

MINDESTENS: 733 MHz, 128 MByte RAM, 800 MByte HD, MoHA, Win9x
SINNVOLL: 1.000 MHz, 128 MByte RAM, 830 MByte HD

GENRE:	Ego-Shooter
PREIS:	Ca. € 28,-
ENTWICKLER:	TKO Software
VERTRIEB:	Electronic Arts
INTERNET:	www.electronicarts.de
SPRACHE:	Englisch
USK-FREIGABE:	Nicht geeignet unter 18 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Wie Hauptspiel + Tug of War, Liberation + 9 neue Karten; 1 Sp./CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 32 Spieler
INTERNET: 32 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	70%
STEUERUNG	87%
GRAFIK	77%
SOUND	90%
MEHRSPIELER	84%

EINZELSPIELER 83%

SEHR GUT – Wie eine Kurzfilmvariante von „Der Soldat James Ryan"

- Action-Rollenspiel und Echtzeitstrategie in einem
- Zufällig generierte Karten

ECHTZEITSTRATEGIE-TEIL:
- 19 Missionen
- 12 Truppenarten
- 9 Gebäude
- 1 Rohstoff (Milch)
- Helden und Einheiten sammeln Erfahrung

ROLLENSPIEL-TEIL:
- 21 Missionen
- 7 Helden
- Individuelle Charakterentwicklung
- Monsterstärke passt sich automatisch an
- Über 15.000 Ausrüstungsgegenstände

Da brauchst du doppelt Herz!

Manche Titel lassen sich nicht in ein Genre pressen. KNIGHTSHIFT beispielsweise, der praktische Doppelpack: Echtzeitstrategie- und Action-Rollenspiel in einem.

KnightShift ist kein Genremix, sondern eine Art siamesischer Zwilling: Ein Action-Rollenspiel und ein Echtzeitstrategiespiel teilen sich dieselben zwei Grafik-Engines für schnelle und langsame Rechner, den Sound und (weitgehend) die Steuerung. Kann das funktionieren? Ja, aber es treten automatisch einige Probleme auf: Die Optik ist eher auf ein Echtzeitstrategiespiel ausgelegt. In der Tat handelt es sich sogar um eine Weiterentwicklung der *Earth 2150*-Engine, die statt finsterer Panzer und Mechs jetzt bonbonfarbene Landschaften, niedliche Tiere, Monster und Personen kindergerecht in Szene setzt. Große Truppenverbände lassen sich aus der Vogelperspektive einfach dirigieren. Zoomen Sie heran, offenbart die Grafik ihre großartige Detailfülle. Jedoch fällt dann auch auf, dass viele Animationen nicht rund, natürlich und flüssig wirken. Im Echtzeitstrategiespiel ist das kein Problem, so genau sehen Sie da eh selten hin. Beim Action-Rollenspiel hingegen sind optisch cool dargestellte Schlagkombinationen wünschenswert, aber auf die müssen Sie verzichten.

AUF DEN ZWEITEN BLICK

Augsburger-Puppenkisten-Animationen bleiben nicht das einzige Problem: Im Echtzeitstrategie- und im Action-Rollenspiel kommen Sie gleicher-



Einzige Ressource in KnightShift: Milch.

»Scheißdreck! Der Hauptpreis der Volksfest-Tombola mag nicht kuscheln.«

So spielt sich Knightshift

Das Action-Rollenspiel ist der geringfügig bessere Teil von *KnightShift*. In der Kampagne dürfen Sie neben den erforderlichen Hauptaufgaben noch ein Vielfaches an Nebenaufträgen lösen.

AUFTRAG

Ein alter Knacker hat einen Auftrag für uns: Wir sollen seinem todkranken Bruder einen Heiltrank bringen. Ohne den Bruder wäre der alte Sack hilflos, da er nicht einmal weiß, wo die Waschmaschine einzuschalten ist.

AUSFÜHREN

Das Ziel des Auftrags ist in der Automap eingetragen. Auf dem Weg dorthin verlangen einige Schurken von uns – darunter auch dieser Zauberer – ein schnelles Gratisticket in die Unterwelt. Wir sind hilfsbereit.

EINSACKEN

Der Bruder entpuppt sich ebenfalls als uralter Opa. Egal, er freut sich über den Heiltrank und schenkt uns zur Belohnung eine magische Waffe. Da spielen wir doch gerne Kurierdienst.

maßen unter die Erde, denn verzweigte Höhlensysteme eröffnen einen zweiten Spielplatz! Eigentlich eine geniale Idee. Nur wirken die Tunnel und Grotten zu kantig, lieblos und unnatürlich. So abwechslungsreich und detailliert die Landschaft der Oberfläche ist, so eintönig präsentiert sich die Unterwelt. Die Vegetation der Außenareale fehlt hier einfach. Wenn sich im grellen Sonnen- oder fahlen Mondlicht – der Tag-Nacht-Wechsel geschieht in Echtzeit – Bäume und Schilf im Wind wiegen und sich Fackeln im Wasser spiegeln, zeigt sich die Engine von ihrer besten Seite. Gerade diese atemberaubenden Eindrücke verdeutlichen noch den Unterschied zu den kargen Höhlen. Glücklicherweise spielt sich der Großteil von *KnightShift* überirdisch ab.

GÄNSE FLEISCH ...

Viel besser als bei der Grafik funktioniert die Nutzung derselben Technik bei der Steuerung und den Sounds. Warum sollen die Personen im Echtzeitstrategiespiel auch anders sprechen als in einem Action-Rollenspiel? Das Manko ist die Art der Sprachausgabe: In *KnightShift* wird wild durcheinander gesächselt, gestottert und gelispelt. Auch der bayerische und österreichische Dialekt finden sich wieder. Klingt das lustig? Ist es auf Dauer aber gar nicht. Im Gegenteil, die Sprachausgabe zerstört die Atmosphäre. Bedauerlich, denn rein technisch ist die Qualität in Ordnung. Immerhin dürfen Sie den Sprechern den Saft abdrehen und sich die Dialoge nur als Text anzeigen lassen. Nach dem Motto: „Gänse fleisch mal die Fresse halten?“ Vielen Dank. Soundeffekte und akustische Untermalung bleiben davon unberührt. Wäre auch schade drum, denn die Hintergrundgeräusche und speziell die abwechslungsreiche Musik können sich hören lassen.


Da springt der Funke über.

FANTASY-SPASS ODER SPASS-FANTASY?

KnightShift ist alles andere als bierernst. Das Spiel strotzt vor kleinen Gags. So spricht Sie beispielsweise ein Holzfäller im Rollenspiel an und meint „Du kommst bestimmt aus dem RTS-Part. Das sind doch Kuhfladen an deinen Stiefeln!“ Milchwirtschaft existiert nämlich nur im Strategieteil. Allerdings: Der Fantasy-Hintergrund wird nicht grundsätzlich veralbert oder persifliert, aber eben auch nicht konsequent ernst dargestellt. Das Spiel präsentiert sich statt im typisch steifen Fantasy-Stil eher locker. Eine Frage des Geschmacks, der etwas seltsame Humor ist sicher nicht jedermanns Sache. Wenn er Ihnen jedoch nicht gefällt, geht ein Großteil der Stimmung verloren. Gerade ernsthafte Fantasy-Liebhaber und *Herr der Ringe*-Jünger haben mit der im Wortsinn komischen Kombination vermutlich am ehesten Probleme. Beide Spielteile sind davon betroffen, denn der Stil ähnelt sich

KNIGHTSHIFT

VERGLEICH

	WARCRAFT 3	KNIGHTSHIFT	DIABLO 2
ATMOSPHÄRE	92% Starke Persönlichkeiten, dichte und spannende Story: ein Meisterwerk.	68% Weder bierernst, noch komisch. Die Sprachausgabe zerstört die Atmosphäre.	88% Dichte Atmosphäre. Blizzard setzte die düstere Stimmung konsequent um.
GRAFIK	91% Mischung aus realistischer Grafik und Comicstil in exzellenter Qualität.	88% Detaillierte Umgebung und Charaktere. Mängel bei den Animationen und Höhlen.	75% Veraltete Grafik in zu niedriger Auflösung, aber die Animationen überzeugen.
MEHRSPIELERMODUS	92% Ausgezeichnetes Balancing. Sehr gutes Mehrspielerangebot dank Battle.Net.	78% Schlechtes Balancing im Rollenspiel. Nur ein spielbares Volk im Strategieteil.	89% Gelungenes Balancing der Charaktere. Kooperativ ein Riesenspaß.
SPIELSPASS	92% Hier stimmt einfach alles. In der gesamten Kampagne kommt nie Langeweile auf.	80% Beide Spielbestandteile sind einzeln schlechter als die Genrekonkurrenz.	83% Kurze Kampagne, aber hohe Langzeitmotivation durch die Charakterentwicklung.
Spielelemente	50% / 10% / 40%	45% / 30% / 25%	40% / 50% / 10%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Story; ROT= Action; BLAU= Taktik

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel strangguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!



256 MB RAM

	Auflösung	Geforce2 MX	Geforce2 Pro	Geforce4 MX 440	Radeon 8500	Geforce3	Geforce4 Ti-4200	Radeon 9500	Geforce4 Ti-4600	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.400 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.800 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.200 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.600 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

450 MHz, 128 MB, Geforce2 MX — 800 MHz, 256 MB, Geforce3 Ti — 2.200 MHz, 512 MB, Radeon 9700 Pro

512 MB RAM

	Auflösung	Geforce2 MX	Geforce2 Pro	Geforce4 MX 440	Radeon 8500	Geforce 3	Geforce4 Ti-4200	Radeon 9500	Geforce4 Ti-4600	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.400 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.800 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.200 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.600 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

LEISTUNGSMERKMALE

KnightShift hat zwei Grafik-Engines: Die Shader-Engine fordert maximale Rechnerleistung, bietet dafür aber eine detaillierte Optik mit allen Schikanen, beispielsweise Reflexionen im Wasser. Für die extrem hohen Auflösungen zwischen 1.600x1.200 und 2.048x1.536 sollte eine Radeon-9600-Pro-Grafikkarte am Werk sein. Im Gegensatz läuft die T&L-Engine bei verhältnismäßig geringen Einbußen der Grafikpracht selbst auf alten Gurken.

PRO & CONTRA

- \+ 2 Spiele in einem
- \+ Extrem lange Spielzeit
- \+ Detaillierte Grafik, inklusive Spiegelungen
- \+ Tag-und-Nacht-Wechsel in Echtzeit
- \+ Stimmungsvolle Musik
- \+ Gute Soundeffekte
- \+ Genügsame Hardware-anforderungen
- +/– Geschmackssache Humor
- – Hölzerne Charakteranimationen
- – Langweilige Grafik in Höhlen
- – Verhunzte Sprachausgabe
- – Hoher Schwierigkeitsgrad
- – Schlechtes Charakter-Balancing im Rollenspiel-Teil

und die Story setzt sich vom einen zum anderen Spielteil fort. Der dramaturgisch ausgearbeitete Hintergrund und das Geschehen in den Kampagnen schlagen die Brücke zwischen dem Echtzeitstrategie- und dem Action-Rollenspiel.

DIE ROLLE ALS STRATEGE

Im Action-Rollenspiel befreien Sie mit Ihrem Helden im Alleingang den jungen Prinzen, der anschließend im Echtzeitstrategiespiel seinen Thron zurückerobert und das Reich von den finsteren Mächten befreit. Es bleibt jedoch Ihnen überlassen, mit welchem Teil Sie beginnen wollen. Erfahrene Einheiten und die Charakterentwicklung der Helden dominieren auch die Strategie-Kampagne. Nur ein Rohstoff, ein Volk und das simple Aufbau- und Upgradesystem ist Taktikern eigentlich zu wenig. Immerhin entfallen so die sonst üblichen Balancing-Probleme im Mehrspielermodus. Einige innovative Ideen erhöhen den Reiz am Strategieteil: Zur Ressourcenbeschaffung grasen die Kühe die Weide langsam ab und müssen dann weitergetrieben werden, bis das Gras nachwächst. Gemolken wird jedoch nur im Stall. Einheiten können sich ausruhen und Verletzungen heilen, indem sie sich schlafen legen. Währenddessen sind sie natürlich leichte Beute. Verteidigungsanlagen bringen nur etwas, wenn Bogenschützen oder Speerwerfer die Türme besetzen. Grundsätzlich eignet sich der Strategieteil besser für Gelegenheitsspieler, da er mit seinem langen Tutorial auch deutlich einsteigerfreundlicher ausfällt.

ALLEIN GEGEN DEN REST DER WELT

Im Action-Rollenspiel schlachten Sie sich meist allein durch ähnlich große Gegnermassen. Zwar können Sie zur Unterstützung einen Söldner anheuern. Das aber bringt nicht viel. *KnightShift* passt nämlich die Stärke der Gegner automatisch der Kampfkraft Ihrer Gruppe an. Egal ob Sie im Einzelspielerpart einen Helfer engagieren oder im Mehrspielermodus mit Freunden losziehen. Das hat auch positive Auswirkungen: In Kombination mit den zufällig generierten Karten ergibt sich eine hohe Wiederspielbarkeit. Die individuelle Charakterent-

Fisch oder Fleisch?

Was ist denn *KnightShift* nun? Eher Action-Rollenspiel oder Echtzeitstrategie? Beide Teile haben etwa den gleichen Umfang und verfügen über einen eigenen Mehrspielermodus. Von daher haben wir auch jeden Teil im jeweiligen Genre bewertet. Die Gesamtwertung ergibt sich aus dem Durchschnitt (gerundet).

KNIGHTSHIFT, DAS ACTION-ROLLENSPIEL:

Grafikqualität und Umfang übertreffen *Diablo 2*, das aber über die abwechslungsreichere Spielweise und ein gutes Charakter-Balancing verfügt. Zudem ist die Atmosphäre dichter. *Diablo 2* bleibt leicht vorne.

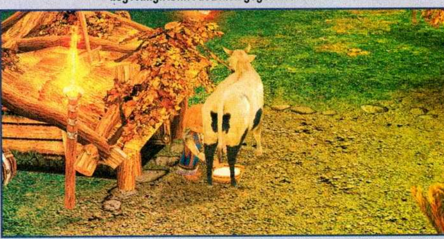


WERTUNG: 81%

»Mundraub: Das Hähnchen gehört mir.«

KNIGHTSHIFT, DAS ECHTZEITSTRATEGIESPIEL:

Die ungleich härtere Strategiekonkurrenz macht sich hier bemerkbar: Mit nur einem Volk, beschränkten taktischen Möglichkeiten und eher schwacher Atmosphäre unterliegt KnightShift deutlich gegen Warcraft 3.



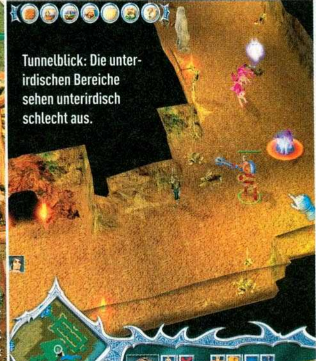
WERTUNG: 78%

»Skandal: Voll an die Euter gefasst.«



...er Gefolgsleute in einen Holzfäller verwandeln. Eine Konvertierungsstelle habt Ihr vor kurzem passiert.

»Wie bei PCA: Perfekte Arbeitsteilung, einer schuftet, der Rest trägt die Verantwortung.«



Tunnelblick: Die unterirdischen Bereiche sehen unterirdisch schlecht aus.

wicklung eines der wahlweise sieben Helden und die Hatz nach magischen Gegenständen sorgen für die nötige Langzeitmotivation. Typisch für dieses Untergenre unterbrechen bestenfalls simple Standardaufträge das anspruchslose Gemetzel: Sie sollen Monster töten, Geleitschutz geben, einen Schatz holen oder eine Nachricht überbringen.

EINE FRAGE DES CHARAKTERS

Besonders viel zu tun haben Sie während des Abenteuers nicht, da mit Ausnahme von Fallen und Zaubersprüchen keine Spezialfähigkeiten zum Einsatz kommen. Über die Art der Spielweise entscheidet im Gegensatz zu *Diablo 2* deswegen lediglich die Charakterklasse, aber kaum deren Entwicklung: Speerwerfer, Bogenschütze, Zauberer, Priesterin und Amazone bleiben lieber auf Abstand, während sich Barbar und Ritter direkt ins Getümmel stürzen. Das Balancing der einzelnen Klassen lässt zu wünschen übrig. So haben die beiden Nahkämpfer vergleichsweise leichtes Spiel. Als magiebegabter Held beißt Ihr Alter Ego häufiger ins Gras und Sie vermutlich anschließend in die Tastatur. Doch auch mit einem robusten Barbaren geraten Sie selbst im einfachen Schwierigkeitsgrad oft an kaum besiegbare Gegner. Gelegenheitsspieler dürften hier schnell frustriert aufgeben.

ALEXANDER GELTENPOTH

KNIGHTSHIFT

MINDESTENS:		
450 MHz, 128 MB RAM, 700 MB HD, Win98	GENRE:	Action-Rollenspiel/Echtzeitstrategie
SINNVOLL:	PREIS:	Ca. € 40,-
1.800 MHz, 512 MB RAM, 1,7 GB HD, 128 MB DX9-Grafikk.	ENTWICKLER:	Reality Pump
	VERTRIEB:	Koch Media
	INTERNET:	www.knightshift.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Strategie oder Rollenspiel: DM, TDM, Kooperativ; 1 Sp./CD/DVD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	89%
STEUERUNG	84%
GRAFIK	88%
SOUND	74%
MEHRSPIELER	78%

EINZELSPIELER 80%

GUT – Hartes Action-Rollenspiel und legere Echtzeitstrategie in einem.

FAZIT

ALEXANDER GELTENPOTH

Den Entwicklern von *Earth 2150* ist ein ganz besonderes Spiel gelungen. Welcher Titel sonst muss sich schon gleichzeitig mit den Referenzen zweier Genres messen? Die Einzelteile mögen in beiden Kategorien unterliegen, aber erst die Summe des Strategie- und Rollenspiels zeigt den Umfang und die Qualität des Titels – zu erkennen an unserer Preis-Leistungs-Wertung. Auch wenn *KnightShift* durch seine Grafik und das einfache Spielprinzip den Eindruck erweckt, es eigne sich für Gelegenheitsspieler, behindert der hohe Schwierigkeitsgrad den Einstieg der breiten Masse. Als Hardcore-Zocker kommen Sie voll auf Ihre Kosten.

FAZIT

ANDREAS BERTITS



KnightShift ist wie ein guter Cocktail – die Mischung macht den Geschmack aus. Die Macher haben eine hervorragende Portion Rollenspiel mit einer guten Dosis Strategie gemixt. Ob Sie nun mit Ihrem Helden in der detailreichen 3D-Grafik auf Abenteuersuche gehen oder eine Siedlung aufbauen und den Nachbarn den Krieg erklären, es macht Spaß. Auch die witzige Story sorgt für eine nette Abwechslung zu den sonst bierernsten Fantasy-Geschichten anderer Spiele. Dummerweise ist die deutsche Sprachausgabe völlig verhunzt.

»Strahlen, ohne zu grinsen? Wenn das die GZSZ-„Schauspieler" könnten, wären sie endlich gut ...«

Der Raum
deiner schlaflosen Nächte

AUF DVD
DEMO

Mit HOMEWORLD 2 erobert Relic Entertainment seinen ureigenen Spielplatz zurück und verpasst der Konkurrenz im strategischen Kampf um den Weltraum einen Schuss voll in den Bug.


Glatter Durchschuss? Nein, die Zerstörungsanimation des Schiffes läuft.

Die dreidimensionalen Schlachtfelder in *Homeworld 2* stellen Sie als höchsten Kommandant der Flotte vor eine besondere Herausforderung: Sie müssen die Übersicht behalten, um taktisch richtig auf Ihre Gegner zu reagieren. Zu diesem Zweck überarbeitete Relic Entertainment im Vergleich zum Vorgänger die komplette Steuerung und Kamerakontrolle, so dass Sie jetzt ziemlich schnell und unproblematisch Ihre Befehle erteilen können. Außerdem dürfen Sie das Spiel jederzeit pausieren, die Situation analysieren und den Raumschiffen neue Ziele zuweisen, bevor Sie das Geschehen weiterlaufen lassen. Trotzdem entpuppt sich *Homeworld 2* als knallhartes Strategiespiel. Denn so wie einerseits die vereinfachte Steuerung das Spiel erleichtert, gestalten es andererseits zusätzliche Schiffstypen und Taktiken schwieriger.

DU VAYGR-SAU!

In *Homeworld* eroberten die Hiigaran ihren Planeten zurück. Jetzt helfen Sie dem Volk erneut und verteidigen es gegen die Angriffe der Vaygr. Zu diesem Zweck untersteht Ihnen eine kleine Flotte inklusive eines Mutterschiffs. In der einzigen Kampagne schürfen Sie Rohstoffe, erforschen Technologien, bauen neue Schiffe und stoßen überall auf die aggressiven Vaygr. 15 Missionen klingen nach wenig. In der Tat benötigen Sie aber ein bis drei Stunden für jedes Szena-

»EU-Abgasnorm knapp verfehlt.«

»Praktisch: Mobile Zebrastreifen.«

»Alt, aber geil: Schiffe versenken! Nur was macht der Fliegendreck auf dem Spielbrett?«

»Exzessiver Drogenmissbrauch: Alles so schön bunt hier.«

rio, was sich zu einer ordentlichen Spielzeit summiert. Etwas unfair ist manchmal das Missionsdesign: Erfüllen Sie beispielsweise ein Nebenziel, überraschen Sie die Vaygr plötzlich mit einem heftigen Angriff. Um den zu überstehen, müssten Sie sich darauf vorbereitet haben, bevor Sie überhaupt wissen konnten, dass er kommt. Glücklicherweise dürfen Sie jederzeit speichern.

VERSCHIFF DICH NICHT

Großkampfschiffe, Zerstörer, Fregatten, Corvetten und Jäger führen die Angriffe. Dabei hält sich *Homeworld 2* streng an das Stein-Schere-Blatt-Prinzip: Abfangjäger zerlegen Bomber, die haben mit Großkampfschiffen und Zerstörern leichtes Spiel, welche wiederum Fregatten und Corvetten in Lichtgeschwindigkeit zerstören. Ohne eine gesunde Flottenzusammenstellung der unterschiedlichen Typen kriegen Sie nur auf die Mütze. Eine wilde Ansammlung von Schiffen ergibt natürlich keine Flotte. Glücklicherweise reicht ein kurzes Kommando, um die Einheiten in einer dreidimensionalen Formation anzuordnen. Allerdings bestimmen Sie die Formation nicht mehr selbst, sondern geben diese nur indirekt durch die Art des Teams und die Taktik vor. Immerhin müssen Sie sich so nicht auch noch um dieses Detail kümmern.

BLICK ZU DEN STERNEN

Ende 1999 begeisterte *Homeworld* mit seiner fantastischen Grafik. Ganz so revolutionär und genial präsentiert sich der Nachfolger nicht mehr. Das vergleichbare *Haegemonia* macht optisch einen besseren Eindruck. Nicht weiter schlimm, *Homeworld 2* verwöhnt das Auge auch ohne die beste Grafik in diesem Subgenre. Die Schiffe sind sehr detailliert: Antennen, Geschütztürme, Panzerplatten, Hangars und aufgebaute Zusatzmodule verleihen jedem Modell sein individuelles Äußeres. Auch die Weltraumhintergründe überzeugen: Gasnebel, Planeten, Asteroiden oder die glühenden Trümmer riesiger Stationen dienen nicht nur zur Zierde, sondern auch als Orientierungspunkt. Schade nur, dass Sie im Lauf des Spiels immer seltener die Zeit finden, in die hübsche 3D-Ansicht zu gucken. Mehr Zeit verbringen Sie im so genannten Sensors Manager, der die Lage nur schematisch, aber dafür übersichtlicher darstellt. ALEXANDER GELTENPOTH

IM VERGLEICH

Homeworld 2	84%
Haegemonia (abgewertet)	83%
O.R.B. (abgewertet)	77%
Homeworld (abgewertet)	73%

In Sachen Grafik hat *Haegemonia* die Raumschiffnase hauchdünn vorn, dafür fällt dem Spieler die Steuerung in *Homeworld 2* eindeutig leichter. *O.R.B.* bietet viel weniger Schiffstypen und damit auch nur beschränkte strategische Möglichkeiten. Den Vorgänger übertrifft *Homeworld 2* in jeder Hinsicht.

FAZIT



ALEXANDER GELTENPOTH

Dank der Pausefunktion artet *Homeworld 2* nicht in Hektik aus. Trotzdem ist der Schwierigkeitsgrad enorm. Die lange Spielzeit ergibt sich auch eher, weil Sie viele Missionen mehrfach spielen müssen. Von diesem Manko abgesehen, hat mich *Homeworld 2* begeistert und mir einige schlaflose Nächte beschert. Derzeit finden Sie kein besseres Weltraum-Echtzeitstrategiespiel. Das wird vermutlich einige Zeit so bleiben, da CDV die fast abgeschlossene Entwicklung von *Galaxy Andromeda* eingestellt hat.

HOMEWORLD 2

MINDESTENS: 833 MHz, 256 MB RAM, 780 MB HD, 32 MB Gk., Win98
SINNVOLL: 2.400 MHz, 512 MB RAM, 128 MB Grafikkarte

GENRE:	Echtzeitstrategie
PREIS:	Ca. € 40,-
ENTWICKLER:	Relic Entertainment
VERTRIEB:	Vivendi
INTERNET:	www.homeworld2.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	26. September

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Team-Deathmatch, 1 Sp./CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 6 Spieler
INTERNET: 6 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	84%
STEUERUNG	81%
GRAFIK	88%
SOUND	78%
MEHRSPIELER	84%

EINZELSPIELER

84%

SEHR GUT – Anspruchsvolle 3D-Weltraumstrategie sucht begabte Flottenkommandeure.



»Sicherheitshinweis für Feuerwehrleute: Hülsenfrüchte gefährden die Gesundheit.«

»Was ist ein Auto mit Sprengladung? Ein explosives Geschoss, hahaha.«

»Minderwertigkeitskomplexe geschickt kompensiert: Hier haben die Asiaten die größten Rohre.«

Nur gecyborgt

PC ACTION GOLD

Die BPjM indizierte den jüngsten Spross der C&C-Serie. Ein halbes Jahr später ziehen in der neuen deutschen Fassung C&C GENERÄLE Cyborgs statt Soldaten in die Schlacht.

Für die entschärfte Version arbeitete Hersteller Electronic Arts die Indizierungsbegründung der BPjM wie einen Vorgabenkatalog ab: Zu deutliche Verknüpfungen zur Realität wurden verwischt. Die Kriegsparteien heißen nicht mehr China, GBA und USA, sondern Asiatischer Pakt, IBG und Westliche Allianz. Cyborgs übernehmen die Rolle der Menschen. Sie erkennen die humanoid geformten Roboter in den Porträts an Metallnieten in den Gesichtern und den elektronisch verzerrten Stimmen. Chemische und biologische Kampfstoffe wie Anthrax haben gegen Maschinen natürlich keine Wirkung. Als Ersatz dienen Säureangriffe, die aber immer noch die alten Biohazard-Symbole und die gleiche Optik haben. Denn an der genialen 3D-Spielgrafik ändert sich glücklicherweise nichts: Feurige Explosionen schleudern virtuelle Soldaten – Verzeihung, Cyborgs – durch die Luft, Trümmerteile, Rauchwolken und die Geräuschkulisse passen perfekt.

FÜR KINDER GEEIGNET?

Strategisch entspricht das neue *Generäle* mit kleinen Ausnahmen dem indizierten Titel. Allerdings fehlt die ehemals zweite Mission der GBA ... äh ... IBG: Bei dieser forderte Sie der Computer auf, der Zivilbevölkerung UN-Hilfsgüter abzunehmen. Auch an anderen Stellen besserte Electronic Arts in Details nach: „Potenziell kriegsverherrlichende" oder „lebensverachtende Inhalte" mussten raus. So ersetzen ferngesteuerte Sprengstofffässer die Kamikaze-Bomber. Vermutlich sind Cyborgs im Gegensatz zu Menschen zu intelligent, sich selbst in die Luft zu sprengen. Irgendwie witzig: Die per Funk kontrollierten Dynamitladungen können wie die ehemaligen Selbstmordattentäter sogar in Autos steigen und damit eine Spritztour machen.

ALEXANDER GELTENPOTH

FAZIT

ALEXANDER GELTENPOTH

Dass solche Änderungen überhaupt für den deutschen Markt nötig sind, halte ich für höchst lächerlich. Egal, die neue deutsche Fassung macht ebensoviel Spaß. Zugpferd bleibt die fantastische und nahezu unveränderte Grafik sowie der identische Mehrspielermodus. Schade nur, dass viele Strategen so lange auf *C&C Generäle* warten mussten, denn die neue Version erscheint gerade noch rechtzeitig vor dem Add-on *Die letzte Stunde*. Immerhin ist jetzt auch der Kaufpreis deutlich niedriger.

C&C GENERÄLE

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 800 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 3.000 MHz, 1.024 MByte RAM, 128-MB-Grafikk.

GENRE:	Echtzeitstrategie
PREIS:	Ca. € 35,-
ENTWICKLER:	EA Pacific
VERTRIEB:	Electronic Arts
INTERNET:	www.electronicarts.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	N. n. b.
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Team Deathmatch; 1 Sp./CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	89%
STEUERUNG	92%
GRAFIK	94%
SOUND	89%
MEHRSPIELER	93%

EINZELSPIELER **88%**

SEHR GUT – Entschärfte deutsche Version, der Spielspaß bleibt erhalten.



»Christopher Street Day: Paarungsritual.«

»Mit der Hand 50 Euro, Süßer!«

»Sagaland: Neue Version.«

Schlag ins Gesicht!

Was aus REPUBLIC: THE REVOLUTION hätte werden sollen und was daraus wurde: alles, nur keine Revolution.

Politische Unruhen in der Bananenrepublik Novistrana schreien nach einem starken Mann, der in *Republic: The Revolution* mit zwielichtigen Mitteln die Macht an sich reißt. Der Diktator des Staates hat Ihrer Familie übel mitgespielt. Mit dem Sturz des Despoten wollen Sie Ihre Rachegelüste stillen und sich selbst auf dem Sessel des Staatschefs breit machen. Doch bis dahin wartet eine Menge schmutziger Arbeit auf Sie, schließlich gilt es, als Politiker das wankelmütige und dumme Stimmvieh für sich zu gewinnen. Dazu ist jedes Mittel recht: Umfragen, Plakate, Kundgebungen und Graffiti-Schmierereien gehören zu den gemäßigten Vorgehensweisen. Erpressung, Randale, Verleumdung und körperliche Gewalt gegen oppositionelle Politiker schwächen die gegnerischen Parteien und lassen sie in der Wählergunst sinken. Optimal ist die Kombination aus beiden Methoden, da Wähler niemals sofort ihre politische Richtung wechseln, sondern sich immer erst neutral und unentschlossen geben. Ihre eigene politische Richtung – die Sie zu Spielbeginn durch ein Psychogramm ermitteln – spielt kaum eine Rolle.

SCHICHTBETRIEB

Jeder Tag ist in drei Schichten à acht Stunden unterteilt. Pro Tagesdrittel führt ein Mitglied Ihrer Organisation maximal einen Befehl aus. Obwohl *Republic* in Echtzeit abläuft, spielt es sich daher wie ein rundenbasiertes Strategiespiel. Der Zeitdruck ist minimal, normalerweise müssen Sie den Zeitraffer aktivieren, um nicht ewig auf den Start der nächsten Runde zu warten. Alle Aktionen kosten Macht-, Einfluss- oder Geldpunkte, die Ihre Partei abhängig von der Unterstützung des Volks täglich anhäuft. Für diesen zeitaufwendigen Teil des Spiels müssen Sie niemals in die unübersichtliche 3D-Ansicht wechseln, sondern können ihn komplett in der unansehnlichen, schematischen 2D-Darstellung lösen. Die Zwischensequenzen im 3D-Modus degradieren Sie meist zum reinen Zuschauer. Erst im späteren Verlauf des Spiels müssen Sie häufiger die Stadt aus der 3D-Perspektive genauer unter die Lupe nehmen. Spannung oder gar Spaß kommt dabei aber auch nicht auf.

ALEXANDER GELTENPOTH

AUF DVD
DEMO

FAZIT

ALEXANDER GELTENPOTH

Republic ist ein echtes Bananenprodukt: Trotz mehrjähriger Entwicklungszeit ist das Spiel nicht ausgereift. Von den ehemals geplanten Features ist wenig übrig geblieben: eine triste 2D-Stadtkarte, auf der Sie immer wieder die gleichen Aktionen planen, um die Bürger auf Ihre Seite zu ziehen. Statt Spannung erwartet Sie gähnende Langeweile. Die gerade noch akzeptable 3D-Perspektive ist nicht funktional, größtenteils unnötig und damit weitgehend sinnlos. Selbst das vergleichbare und zwei Jahre alte *Gangsters 2* bietet mehr Abwechslung.

REPUBLIC: THE REVOLUTION

MINDESTENS: 800 MHz, 512 MByte RAM, 1,3 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 2.000 MHz, 1.024 MByte RAM

GENRE:	Echtzeitstrategie
PREIS:	Ca. € 44,-
ENTWICKLER:	Elixir Studios
VERTRIEB:	Eidos
INTERNET:	www.eidos.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Als Diktator sind Sie einsam!
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	55%
STEUERUNG	69%
GRAFIK	63%
SOUND	74%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 58%

AUSREICHEND – Eintöniger und langweiliger Spielablauf, spannende Features fehlen.



InnoVISION

Multimedia

TORNADO

GeFORCE™

FX

5900 / 5900 Ultra



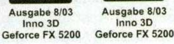




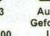














InnoVISION

InnoVISION Multimedia Deutschland GmbH

Ringweg 1, D35759, Driedorf, Germany

Email: sales@inno3d.de



Hier wurden kürzlich noch brandheiße Gebrauchtwagen angeboten.

Hast du mal Feuer?

Geben Sie es ruhig zu – auch Sie wollten als Kind ein Feuerwehrmann werden. Mit FIRE DEPARTMENT können Sie sich diesen Kindheitstraum wenigstens virtuell erfüllen.

Als Einsatzleiter der Feuerwehrwache 615 verfügen Sie über alle Mittel, die zur Brandbekämpfung nötig sind. Dabei spielen nicht nur die verschiedenen Fahrzeuge eine wichtige Rolle, sondern auch Ihre Angestellten. Neben normalen Feuerwehrmännern befehligen Sie hoch bezahlte Spezialkräfte wie Vertreter von Berg- und Höhenrettung. Es stehen fünf Charaktere zur Wahl. Dummerweise ist es oft so, dass die Herren den Orientierungssinn von liebeskranken Lemmingen aufweisen und der Spieler mehr als nur gelegentlich ihren Weg korrigieren muss. Zum Glück haben sie wenigstens den Anstand, recht diskret zu sterben. Neben Rettungswagen kommandieren Sie Versorgungsfahrzeuge mit Wasser, Löschfahrzeuge samt Wasserturm und Drehleiter und Rettungshubschrauber. Beweisen können Sie Ihre Führungsqualitäten in zehn Missionen, die aber noch einmal 30 bis 40 Nebenmissionen enthalten. Auch fürs Auge wird etwas geboten. Der Pyromane in Ihnen erfreut sich an sehr realistisch loderndem Feuer, der Mensch in Ihnen schätzt die gut gezeichneten Fahrzeuge und Gebäude. Nicht ganz so viel Sorgfalt haben die Entwickler in den Sound investiert, der ausgesprochen lustlos vor sich hin dudelt.

MÄNNER: LEICHT STEUERBAR

Da Männer bekanntlich einfach zu steuern sind, haben selbst Einsteiger keine Probleme, die Pixelherren zu befehligen. Die Missionen bieten einen Schwierigkeitsgrad, der Neulinge nicht überfordert, aber selbst Profis in Schwitzen bringen könnte. Sie müssen jederzeit mit einem vorschnellen Ableben rechnen – doch unerwartet explodierende Gasflaschen und Flashbacks kommen nun einmal auch in der Realität vor. Was mit kleineren Einsätzen wie der Rettung von Verletzten aus einem brennenden Lagerraum beginnt, endet bei einem kokelnden Atomkraftwerk und setzt einiges an Planung und Organisation voraus. REBECCA RITTER

FAZIT

REBECCA RITTER

Fire Department ist so realistisch, dass ich mir fast keine Zigarette anzünden mochte. Die Jungs sind nett anzusehen und bieten einen extrem hohen Wuselfaktor – leider in Verbindung mit dem Intelligenzquotienten von Suppengrün. Aber das ist frau von vielen Männern ja gewöhnt. Anfangs machte mir das Spiel einen Heidenspaß, dann wurden die Missionen allerdings langweilig, zumal man sie nur linear abarbeiten kann. In Anbetracht der mittelprächtigen Konkurrenz (Beispiel: *Emergency 2*) fällt mir dazu das Sprichwort vom Einäugigen ein, der unter den Blinden König ist.

FIRE DEPARTMENT

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Win9x
SINNVOLL: 1.000 MHz, 256 MByte RAM

GENRE:	Echtzeitstrategie
PREIS:	Ca. € 40,-
ENTWICKLER:	Point Soft
VERTRIEB:	Monte Christo
INTERNET:	www.montechristogames.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Ihren Brand müssen Sie schön alleine löschen! Prost!

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	57%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	70%
SOUND	51%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 75%

GUT – Eine Art „Commandos" für Pazifisten, mit etwas zu wenig Spieltiefe.



NEU!
AUCH ONLINE SPIELBAR!
TOLL! SUPERB! GENIAL! DERB!
WAS SIND ENTHAARTE POP-TERRORISTEN?
YOU DON'T KNOW JACK 4
DIE QUIZSHOW ZWISCHEN WISSEN UND WAHNWITZ.
Jack, der abgedrehteste Showmaster aller Zeiten hat wieder neue, irrwitzige Fragen an Sie! Egal, ob es um enthaarte Pop-Terroristen geht, um mysteriöse Zebrawürste oder darum, ob Geister Pickelcreme benutzen – Ihr Gehirn wird rotieren und Ihre Lachmuskeln bekommen jede Menge Training. – Für 1, 2 oder 3 Quiz-Freaks an 1 Tastatur oder – NEU! – online mit Chat! www.jack.de
PC CD ROM
Jellyvision
CODA



» Ooooh wie ist das schöööön: eine farbige Excel-Tabelle! «

Die 3D-Spielszenen schauen zwar nicht allzu hübsch aus, liefern aber nützliche Informationen.

Nach wie vor etwas verwirrend: der Transfermarkt.

Ab in die Wirtschaft!

Und zwar nicht auf ein paar Bier, sondern auf den Chefsessel eines Bundesligisten. Der FUSSBALLMANAGER PRO macht's möglich.

Was haben Experimente beim Fußball und bei Computerspielen gemeinsam? Sie gehen meistens in die Hose. Deswegen orientiert sich der *Fußballmanager Pro* in puncto Aufmachung und Bedienbarkeit wohl auch an seinem ordentlichen Vorgänger, dem *Kicker Fußballmanager 2*. Genretypisch schlüpfen Sie in die Rolle eines „Trainagers" und kümmern sich gleichermaßen um sportliche und finanzielle Belange. Außer für Training, Taktik und Mannschaftsaufstellung sind Sie somit auch für den Verkauf von Werbebanden, die Verpflichtung neuer Spieler oder den Stadionausbau verantwortlich. Wem das zu viel ist, kann Teilbereiche des Spiels seinen virtuellen Assistenten überlassen.

ROLLEN-SPIEL

Ihre Karriere können Sie in diversen europäischen Ländern starten – darunter natürlich auch Deutschland, wo sämtliche Ligen und Vereine von der Bundes- bis zur Oberliga mit von der Partie sind. Allerdings ohne Originalnamen, die sich jedoch mittels des komfortablen Editors problemlos nachtragen lassen. Auffälligste Neuerungen sind die überarbeiteten 3D-Spielszenen, die zwar optisch keine Bäume ausreißen, dafür aber spannende und realistische Spiele simulieren und Taktikeinstellungen sowie Trainingserfolge erkennbar machen. Hinzu kommen die neuen Rollenspielkarten, mit denen Sie nach Zahlung eines Obolus Ihre Spieler kurzzeitig stärken können oder einen Bonus bei Vertragsverhandlungen haben.

WAS EIN WECHSEL!

Allerdings blieben ein paar Kritikpunkte des Vorgängers bestehen: Der Transfermarkt ist nicht nur etwas unübersichtlich, sondern sorgt obendrein für recht kuriose Wechsel. So zieht es weltmeisterliche Ausnahmespieler schon mal in die waldmeisterliche Zweitklassigkeit, während Spitzenclubs ihre Kader häufig mit Durchschnittskickern aufblähen. Außerdem gibt es nach wie vor keinen Textmodus und gelegentlich nicht nachvollziehbare Schlappen gegen merklich schwächere Teams. CHRISTIAN SAUERTEIG

FAZIT

CHRISTIAN SAUERTEIG

Die Macher des kultigen *Bundesliga Managers* haben sich erneut auf ihre Stärken besonnen und mit dem *Fußballmanager Pro* eine richtig nette Alternative zu EA Sports *Fußballmanager*-Serie abgeliefert, ohne dem Genrekrösus aber wirklich gefährlich zu werden. Das Fehlen von Zeitung, Textmodus und Originaldaten sorgt für weniger Atmosphäre. In Kombination mit der nicht gerade herausragenden Spielpräsentation sowie kleineren KI-Mängeln reicht das unterm Strich deshalb „nur" für einen Platz im oberen Tabellendrittel.

FUSSBALLMANAGER PRO

MINDESTENS: 800 MHz, 16 MB RAM, 600 MB HD
SINNVOLL: 1.200 MHz, 128 MB RAM

GENRE:	Sportmanager
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Heart-Line
VERTRIEB:	JoWood
INTERNET:	fussballmanager-pro.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Bis zu vier Manager wirtschaften an einem PC um die Wette.

PC: 1–4 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	74 %
STEUERUNG	70 %
GRAFIK	61 %
SOUND	58 %
MEHRSPIELER	70 %

EINZELSPIELER 77 %

GUT – Ordentlicher Buli-Manager mit atmosphärischen Schwächen.

Ihr BEMI Partner in Ihrer Nähe

PLZ 0... BIGLINE Computer D-01069 Dresden-Südvorstadt-Ost Tel.: 0351-4716271 - Bekas Computer D-01904 Neukirch Tel.: 035951/31656 - Computertechnik & Mediaservice D-02977 Hoyerswerda Tel.:03571-606213 - Richter EDV-Systeme D-03185 Peitz Tel.: 035601/30968 - NetKom GmbH - Netze & Kommunikationssyteme D-04720 Großweitzschen Tel.: 03431/589-0 - CHD Computer Hans Donaubauer D-04774 Dahlen Tel.: 034361/826-0 - C+C GmbH Computer + Communication D-04924 Bad Liebenwerda Tel.: 035341/629-0 - JOS Computertechnik D-06311 Helbra Tel.: 034772/33280 Computerspezialist Frank Linse D-07407 Rudolstadt Tel.:03672/353453 - Musik Computer& Telekommunikation D-09356 St. Egidien Tel.: 03720-484202 PLZ 1... Indat GmbH D-10707 Berlin Wilmersdorf Tel.: 030/8933393 - BüroExpress GmbH D-10713 Berlin Tel.: 030/86399005 - IQ! Data Schedlinsky D-12279 Berlin Tel.: 030/723 25 855 - UB-Computer 110 GmbH D-13409 Berlin Tel.: 030/4961043 - APPA Computer-Netzwerke-Beratung D-13595 Berlin-Spandau Tel.: 030/36282130 - G.f.A Computershop Belzig D-14806 Belzig Tel.: 033841/33589 - DG-Networx International D-15517 Fürstenwalde Tel.:01908/148734 PLZ 2... Gewecke Computertechnik D 21391 Reppenstedt Tel.: 04131/61768 - Hebrock & Proß Computer GmbH D-22041 Hamburg Tel.: 040/6571023 - Hebrock & Proß Computer GmbH D 22549 Hamburg Tel.: 040/8316046 - JETEC Computer & Hardware D-24768 Rendsburg Tel.: 04331-3338012 - Computer Shop Dübbelde D-24229 Schwedeneck Tel.: 04308-183 160 · ASSD OHG D-25917 Leck Tel.: 04662/5695 - PC service Sylt D-25980 Tinnum/Sylt Ost Tel.: 0171-4044249 - Netzwerk und Computerservice Wieland Noack NCSN D-26384 Wilhelmshaven Tel.: 04421-202794 - Ing.Büro Michael Au D-26388 Wilhelmshaven Tel.: 04421/53943 - RUBI Elektronik D-26506 Norden Tel.: 04931/ 13696 - Andreas Barsch D-26639 Wiesmoor Tel.: 04944/ 912333 - Dierking Computer D-28790 Schwanewede Tel.: 0421/6368909 - W+W Hard- & Software D-29313 Hambühren Tel.: 05084/400511 PLZ 3... Memo Computer & Alarmtechnik Steffen Isbemer OHG D-30952 Ronnenberg Tel.: 0511/461056 - PEGOCOM Elektronik-Handel D-30952 Ronnenberg Tel.: 05109/5153-74 - Kerklau Computer D-32257 Bunde Tel.: 05223/687102 - Deichsel Jürgen D-33106 Paderborn Tel.: 05254-807 802 - LOGOsoft D-33332 Gütersloh Tel.: 05241 / 53 12 38 - www.hartepreise.de D-33604 Bielefeld Tel.: 0521/7858466 - Bemi Computer KA GmbH D-34127 Kassel Tel.: 0561/80759-0 - Innovation 2000 Handelsagentur D-34466 Wolfhagen Tel.: 0700/46602000 - Computer Buchenau GmbH D-34576 Homberg (Efze) Tel.: 05681/4040 - VCB Computer D-36208 Wildeck Hönebach Tel.: 06678/1536 - RSK Röder System Kommunikation GbR D 36367 Wartenberg Tel.: 06648/3213 - Comex Computer D-39179 Barleben Tel.: 039203/61007 PLZ 4... Feld edv GmbH D-40489 Düsseldorf Tel.: 0203/74 99 99 - ADAMS D-41063 Mönchengladbach Tel.: 02161/9801-0 - Digital Universe 2000 D-41334 Nettetal Tel.: 02153/405880 Alpasoft Systems D-41747 Viersen Tel.: 02162/560599 - Computer u. Büro Marita Brüggemann D-46284 Dorsten Tel.: 02362/76497 - SVO Webdesign Gbr. D 47495 Reihnberg Tel.: 02802/808298 - M.O.D.E.R.N. Media GmbH D-48282 Emsdetten Tel.: 02572/ 959580 - Oelrich Informationstechnik D-49074 Osnabrück Tel.: 0541/2022700 - Döveling Bruno Telekommunikation D 49626 Bippen Tel.: 05435/5061 - Softnet EDV-Beratung GmbH D-49809 Lingen Tel.: 0591/9150600 PLZ 5... Abtron Computer Systems D-51709 Marienheide Tel.: 02264-286487 - BCS-Computer Bohrer Computer Service D-52379 Langewehe Tel.: 02423/901033 - Fox - netcenter GmbH D-52525 Heinsberg Tel.: 02452-159118 PLZ 6... Heinz Derlet Hard-und Software D-61184 Karben Tel.: 06039/9143 - Ernst Computer Studio D-63450 Hanau Tel.: 06181/28609 - Comega D-63697 Hirzenhain Tel.: 06045/983199 - FRAGWARE Andreas Sertel IT Service & Vertrieb D-66482 Zweibrücken www.fragware.de - ANC Computersystems D-69123 Heidelberg Tel.: 06221/831338 PLZ 7... Kuhn Computer D-72108 Rottenburg Tel.: 07472/919989 - HS-EDV Vertrieb GmbH D-73240 Wendlingen Tel.: 07024/5019020 - Computertechnik Bankert D-74613 Öhringen Tel.: 01805/651700 - Kalypso Datentechnik D 74838 Limbach Tel.: 06287/91011 - Opti Systems Computer GmbH D-76187 Karlsruhe Tel.: 0721/562073 - ABC Arnold Blass Communikationstechnik Vertrieb GmbH D-76547 Sinzheim Tel.: 07221/98350 - SC Computer D-78120 Furtwangen Tel.: 07723/914718 PLZ 8... IC-Computer D-80336 München Tel.:089/55028660 - MSV Michael Stömer Vertriebsbüro D-81247 München Tel.: 089/ 18932540 - WWW COMPUTERFUKE DE D-81737 München Tel.: 089/ 43640410 - CNS Computershop D-82178 Puchheim Tel.: 089/89020267 - ENROM Consulting D-82205 Gilching Tel.: 08105/773252 - VerCom GbR D-82380 Peißenberg Tel.: 08803/ 9482 - XEON-Trade D-83064 Raubling Tel.: 08035/909678 - HKI Büromaschinen & Computer GmbH D-83308 Trostberg Tel.: 08621/5514 - Rupertigau Bürosysteme Angerer GmbH D-83435 Bad Reichenhall Tel.: 08651/3016 - CONTROL Computer Service GmbH D-83512 Wasserburg Tel.: 08071/924900 - B.C.D. Vertriebs GmbH D-84489 Burghausen Tel.: 08677/98070 - Spinnler EDV-Management D-85080 Gaimersheim Tel.: 08458/342960 - Weber Computer & Kommunikation D-85296 Rohrbach/Fahlenbach Tel.: 08442/7425 - Computer Durmaz D-85354 Freising Tel.: 08161/883348 - Bürobedarf Beck D-85368 Moosburg Tel.: 08761/2540 - PC and More GmbH D-85435 Erding Tel.: 08762/9985 - Personal Computer und mehr ESW D-85664 Hohenlinden Tel.: 08124/527583 - Elektronik Dürr D-86653 Monheim Tel.: 09091/ 907156 - Bürotechnik Schuster D-86720 Nördlingen Tel.: 09081/2976-12 - Hoffmann + Fritsche Computertechnik GmbH D-87700 Memmingen Tel.: 08331/495642 - Elektro Bochtler D-88441 Stafflangen Tel.: 07357/1873 - PLZ 9... Schick EDV-Systeme GmbH D-91154 Roth Tel.: 09171/9686-0 - Elektro Fuchs GdbR D-91550 Dinkelsbühl Tel.: 09851/9524 - EDV -Beratung Weißenburg D-91781 Weißenburg Tel.: 09141/87700 - IDV Hard- u. Software GmbH D-92355 Velburg Tel.: 09182/931700 - SATEX-Com D-93073 Neutraubling Tel.: 09401/913339 - hb Computer-systeme D-93128 Regenstauf Tel.: 09402/500005 - Höfig Computersysteme D-94227 Zwiesel Tel.: 09922/60472 - Fritz KG Bürotechnik & Büroeinrichtung D-94234 Viechtach Tel.: 09942/ 9447-0 COMSTAR D-94315 Straubing Tel.: 09421/989863 - Bürotechnik Weber (Edigicam) D-94447 Plattling Tel.: 09931/5566 - Donau Com Tech D-94474 Vilshofen Tel.: 08549/971903 - Computer Kohlhofer D-94542 Haarbach Tel.: 08535/919930 - GHW electronic 2000 Vertriebs GmbH (Filiale) D-95100 Selb Tel.: 09287/91283 - GHW electronic 2000 Vertriebs GmbH D-95213 Münchberg Tel.: 09251/ 6038 - CW-Computer D-97633 Großbardorf Tel.: 09766/9200 - Elektro-Schellenberg D-98597 Fambach Tel.: 036848/21667 · Computer & Service Center Ilmenau D-98693 Ilmenau Tel.: 03677-899155





first in service

Euratio BEMI Spezial

AMD Athlon™ XP 3000+ Prozessor

Euratio BEMI Spezial: Midi Tower ATX 300 Watt · AMD Athlon™ XP 3000+ Prozessoer · NVIDIA GeForce FX 5600 TV-Out DVI 128MB DDR · 512MB DDR-RAM (PC-400) · 120GB HDD, 7200 rpm · FDD 3,5" · DVD 16x/48x · CDRW 52/24/52x · Sound 6 Ch. Audio o.B. · LAN, 3x USB2.0 · MB Chaintech 7VJS KT-400 · Tastatur mit Maus, Microsoft® Windows® XP Home Edition · DVD Player · CD-RW Software

24 Monate Pick-Up-Service

999.-€



- 128 MB DDR NVIDIA GeForce FX 5600 TV-Out DVI
- 512 MB DDR-RAM
- 120 GB Festplatte
- CDRW Brenner · DVD Laufwerk
- Windows® XP Home Edition





NVIDIA GeForce FX Hardware
mit diesem Logo garantiert atemberaubende Kinoeffekte bei maximaler Geschwindigkeit

Eureka empfiehlt Microsoft® Windows® XP



Microsoft® Windows® XP Home Edition
entfesselt völlig neue, einzigartige Erlebnisse mit dem PC und im Internet. Konsequent für die Anforderungen privater Nutzer optimiert.

AOC 19" TFT AOC LM 919

- 19" Active Matrix LCD
- 600:1 · 250 cd/m2
- 25ms Reaktionszeit
- inkl. Speaker
- silber/antrazith
- USB 2.0 Hub
- DVI und Analog
- TCO 99



599.-€

iiyama LPX100 Projektor



3 JAHRE

1099.-€

Der LPX100 ist der erste microportable Multimediaprojektor von iiyama. Er überzeugt nicht nur durch seine kleine Größe und sein minimales Gewicht von 2,5 kg, sondern auch durch seine hochwertige technische Ausstattung. Neben PC-, Video- und S-Video-Eingang besitzt der LPX100 zusätzlich einen RS-232C Stecker zur Steuerung des Projektors via PC plus Fernbedienung. Bestes Preis-/Leistungsverhältnis ist auch hier wieder selbstverständlich – typisch iiyama!

Jetzt bei Ihrem BEMI Partner vor Ort:
Computer Easy kostenlos*

*Diese Aktion ist auf 100 Hefte pro Standort begrenzt!

Finanzierung & Leasing
Zahlen Sie nicht sofort, sondern finanzieren Sie Ihren Computer, den neuen Monitor oder die neue Highend-Grafikkarte. Fragen Sie Ihren BEMI-Partner vor Ort nach günstigen Finanzierungs- und Leasingangeboten

Eigene Werkstatt
Lassen Sie Ihren PC aufrüsten. Mehr Leistung, bessere Grafik oder mehr Speicherplatz – die Gründe einen PC aufzurüsten sind vielseitig. Fragen Sie uns, was Ihren PC verbessern würde. Wir sorgen für den schnellen und professionellen Einbau.

Beste Qualität
Wir legen bei der Auswahl der Produkte großen Wert auf gute Qualität, zuverlässige Lieferanten und intelligente Geräte. Bei uns erhalten Sie Produkte, an denen Sie lange Freude haben werden.

Clever Schenken
Bei der Suche nach dem passenden Geschenk sollten Sie bei uns vorbei schauen. Wir stellen Ihnen individuelle Geschenkgutscheine für jede Gelegenheit aus. Und es gibt 1000x andere Möglichkeiten etwas zu verschenken

Vor-Ort-Service
Sie haben ein Problem mit Ihrem PC, aber keine Zeit zu uns zu kommen? Dann kommen wir gerne zu Ihnen. Nutzen Sie einfach unseren Vor-Ort-Service. Wir beheben Probleme möglichst an Ort und Stelle – egal von welchem Hersteller.

PC nach Maß
Wir stellen Ihnen Ihren PC individuell nach Ihren Ansprüchen zusammen. Bei uns erhalten Sie genau das Gerät, das Sie benötigen – sei es für Spiele, das Büro, das Home-Office, Grafikbearbeitung oder vieles mehr. Fragen Sie uns!

EC-Karte
Haben Sie auch keine Lust mit einem Bündel Geldscheine durch die Stadt zu laufen? Wir auch nicht! Zahlen Sie Ihre Einkäufe bequem mit der EC-Karte .

Garantierte Garantie
12 Monate Garantie oder 24 Monate Gewährleistung sind Ihnen zu wenig? Dann verlängern Sie Ihre Garantiezeit individuell bis zu 60 Monaten. Alle Reparaturen sind dann abgedeckt. Wir bieten Ihnen auch einen Vor-Ort Service an. Informieren Sie sich.

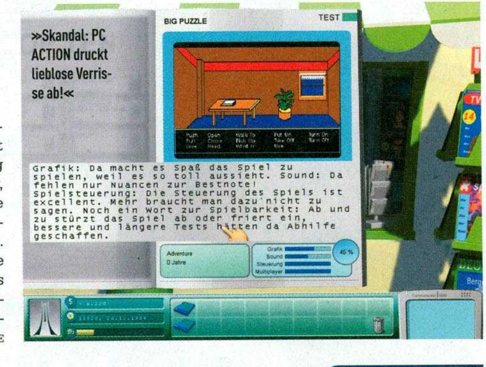
Günstige Einkaufspreise, erfolgreiches Marketing, zahlreiche Sonderaktionen und eine starke Gemeinschaft. Das sind nur einige Vorteile, von denen Sie als BEMI Partner profitieren. Informieren Sie sich noch heute unter www.bemi.de über unsere Leistungen und schließen Sie sich der BEMI an.


BDF
Beiersdorf
ZEIG DICH...
GESICHTS-KONTROLLE
FÜR EHER FETTIGE HAUT
NEU
NIVEA FOR MEN
GESICHTSPFLEGE
OIL CONTROL
GEL-CREME
NIVEA FOR MEN
NIVEA FOR MEN

Game Tycoon

Gute Spiele fallen nicht vom Himmel. Wie viel Arbeit notwendig ist, bis ein Top-Game in den Läden steht, können Sie mit dieser WiSim erleben. Als Boss einer Software-Firma starten Sie mit Mickerbudget im Jahr 1982, entwerfen Spielkonzepte und gabeln an der Uni Programmierer, Grafiker und Musiker auf. Dann geht's in die Produktion. Ist Ihr erstes *Tetris* endlich fertig, fehlt nur noch ein Publishervertrag und ab geht's in die Fertigung. Schnell noch ein paar Gimmicks in die Packung geworfen und schon rollt der Rubel. Jedenfalls wenn Sie alles richtig gemacht haben. Dann dürfen Sie sich später auch einen schicken Comic-Ferrari leisten. Toll, was? Eigentlich nicht. Denn trotz fixer Maussteuerung und elf Kampagnenmissionen nervt nach kurzer Zeit, dass Sie immer wieder dasselbe zu tun haben. Sorry, selbst die zwanzigste Wiederholung von *Bonanza* ist spannender, aber da gibt's ja auch keine 2D-Figürchen und öde inszenierte Lizenzverhandlungen. Wie lautete doch gleich die Binsenweisheit zu Beginn des Tests? Wie das Spielfazit: Gute Spiele fallen nicht vom Himmel.

CHRISTIAN BIGGE



FAZIT

CHRISTIAN BIGGE

Geldgescheffel in diversen Szenarien und die obligatorischen Endlosspiele bezeugen das ewig gleiche Spielprinzip. *Game Tycoon* sorgt überdies für Déjà-vu-Erlebnisse. Wer das betagte *Software Tycoon* kennt, bekommt hier nichts Neues geboten. Viel zu wenig!

GAME TYCOON

MINDESTENS: 350 MHz, 32 MB RAM, 530 MB HD, Win98
SINNVOLL: 700 MHz, 128 MB RAM

GENRE:	Wirtschaftsimulation
PREIS:	Ca. € 35,-
ENTWICKLER:	Enjoy Entertainment
VERTRIEB:	Modern Games
INTERNET:	www.gametycoon.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Spieleentwickler sind einsame Typen, auch hier!

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	58%
STEUERUNG	75%
GRAFIK	57%
SOUND	35%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 52%

AUSREICHEND – *Solide ja, aber ohne neue Ideen und auf Dauer eintönig.*

- 117 Strecken
- 48 Missionen
- Über 100 authentische Mercedes-Modelle
- Soundtrack mit 18 Titeln
- Arcade- und Simulations-Modus
- Karrieremodus
- Mehrspieleroptionen erst nach Online-Update verfügbar

AUF DVD
VIDEO

»Der Fahrer war wohl sternhagelvoll. Harhar!«

Stern-Kunde

Wenn Sie Sterne sehen wollen, können Sie als Mercedes-Käufer viel Geld ausgeben. Oder, preisgünstiger, sich der Astronomie widmen. Oder Sie zocken WORLD RACING – Spiel und Stern-Almanach zugleich.

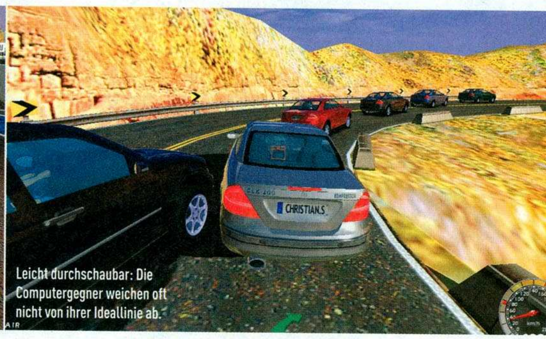
Über ein halbes Jahr nach der Xbox-Version kommen auch die PC-Spieler in den Genuss des neuesten Streichs aus dem Hause Synetic. Synetic? Da war doch mal was? Ganz genau, und zwar der Referenz-Raser *N.I.C.E. 2* sowie der mautfreie Lkw-Renner *Mercedes Benz Truck Racing*. Und die schwäbischen Autobauer spielen auch bei *World Racing* die Hauptrolle. Beim neuesten Streich der Gütersloher Softwareschmiede schlüpfen Sie in die Rolle eines Mercedes-Benz-Testfahrers und dürfen im Lauf des Spiels mit über 100 authentischen Fahrzeugen nach Herzenslust Gas geben, darunter seltene Oldtimer, abgefahrene Prototypen und alle gängigen Serienmodelle von der A- bis zur S-Klasse.

KLASSEN-PRIMUS

Doch bevor Sie mit bis zu 736 PS starken und millionenschweren Traumautos an den Start gehen dürfen, müssen Sie zunächst elf Karrierestufen erklimmen und mit den kleinsten Modellen der A-, C- und E-Klasse die Konkurrenz abhängen. Fahren können Sie auf 117 Strecken in sieben riesigen und vollständig befahrbaren 3D-Welten, darunter Mexiko, Japan, Australien, die Alpen, eine US-Stadt, das Mercedes-Testgelände sowie die Area 51 in Nevada. Als kleines Leckerli enthält die PC-Version darüber



»Neu im Kino: Krieg der Sterne.«



Leicht durchschaubar: Die Computergegner weichen oft nicht von ihrer Ideallinie ab.

hinaus den Hockenheimring. Ein Großteil der Rennen besteht aus relativ langatmigen Rundkursen, gelegentlich müssen Sie allerdings auch Wegpunkte querfeldein abfahren. Gute Zeiten und Platzierungen bringen gleichermaßen Punkte wie eine faire, disziplinierte und sichere Fahrweise. Wer permanent Gegner von der Strecke drängelt, jede zweite Leitplanke knutscht und häufig abkürzt, dem droht ein Punktabzug. Bonuspunkte heimsen Sie hingegen für gelungene Überholmanöver oder saubere Drifts ein.

LECKERBISSEN

Somit schalten Sie im Laufe Ihrer Testfahrer-Karriere nach und nach neue Autos und Strecken frei. Als kleine Appetithäppchen auf das, was da noch kommen mag, gibt es zwischen den einzelnen Rennen immer wieder Missionen, bei denen es mit noch nicht verfügbaren Autos diverse Aufgaben zu erledigen gilt. Mal müssen Sie einen Konkurrenten beim 350-km/h-Steilwand-Rennen besiegen, ein anderes Mal sollen Sie ein Wegpunktrennen innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits beenden oder mit dem A 190 TWIN – einer A-Klasse mit zwei Motoren und stolzen 250 PS – gegen einen CLK 55 AMG gewinnen. Diese extrem spaßigen Missionen sind weitaus spannender als die auf Dauer etwas eintönigen Rennen und sorgen für einen zusätzlichen Motivationsschub.

MEIN FREUND, DER BAUM ...

Der Detailgrad der Fahrzeuge, sei es der stinknormale SLK, der futuristische Sportflitzer SLR oder der betagtere W196, ist extrem hoch und damit zweifelsohne eine perfekte Werbung für die gesamte Mercedes-Produktpalette. Kein Wunder, schließlich basieren sämtliche Modelle auf über 150 Originalparametern. Bei der Umgebungsgrafik geht *World Racing* hingegen einen anderen Weg als vergleichbare Spiele. Die Entwickler setzen auf ihre eigens entwickelte Landscape-Engine, die bereits zu Beginn eines Rennens die gesamte Grafik auf einmal lädt und in der Lage ist, Unmengen von bewegten Streckenrandobjekten wie Hubschrauber, Flugzeuge, weidende Kühe, Segelboote oder gar Ufos darzustellen. Weitere Vorteile sind Sichtweiten von mehreren virtuellen Kilometern und die Möglichkeit, die vorgegebene Strecke jederzeit verlassen zu können, um die Spielwelt querfeldein zu erkunden. Die gewonnene Freiheit bietet allerdings auch einige Nachteile. So kommt es während der Rennen seltsamerweise zu gelegentlichen Rucklern. Ominös: Sie können zwar unfallfrei durch Bäume fahren, bleiben aber im Gegensatz dazu an winzigen Streckenpfosten und zahnstocherähnlichen Gartenzäunen hängen. Grund zum Meckern bietet auch das Schadensmodell, das auch nach mehreren heftigen Karambolagen nur ein paar kleinere Beulen darstellt. Ja, und auch die aufspritzende Gischt bei Regenrennen schaut nicht wirklich realistisch aus. Wer einen flotten Rechner besitzt und somit in der höchsten Detailstufe spielen kann, wird von der insgesamt ansehnlichen Optik für diese mehr oder weniger kleineren Fauxpas jedoch entschädigt.



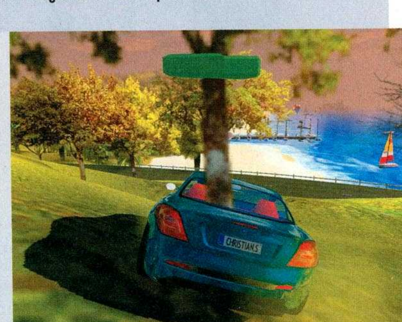
»Warum nehmen Mercedes-Fahrer ein Schachbrett mit ins Auto? Damit noch mehr Bauern reinpassen!«

So spielt sich World Racing

Das perfekte Auto gibt es genau so wenig wie das perfekte Rennspiel – auch *World Racing* hat neben echten Hinguckern auch ein paar kleinere Kratzer im Lack.

DURCHGEFAHREN

Da es aus speichertechnischen Gründen nicht möglich war, jedem einzelnen Baum ein eigenes Kollisionsmodell zu verpassen, kann man Bäume einfach durchfahren. Blöd.

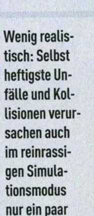


DAVONGEFAHREN

Die 48 Missionen machen Lust und Laune auf mehr. Hier kacheln wir gerade mit einem Prototypen bei Tempo 350 eine Steilwand entlang – echt geil!



ANGEFAHREN

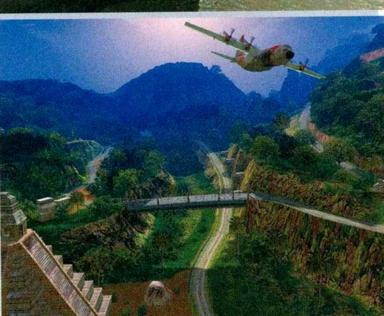


Wenig realistisch: Selbst heftigste Unfälle und Kollisionen verursachen auch im reinrassigen Simulationsmodus nur ein paar kleine Beulen.



ABGEFAHREN

Synetics Landscape-Engine simuliert eine riesige 3D-Welt mit beeindruckenden Sichtweiten und einer lebensechten Umwelt. Ein echter Hingucker!



WORLD RACING



VERGLEICH

WORLD RACING	DTM RACE DRIVER	NEED FOR SPEED PORSCHE
GRAFIK		
78% Riesige 3D-Welten, detaillierte Autos, dürftiges Schadensmodell	87% Viele hübsche Details, erstklassiges Schadensmodell	68% Tolles Streckendesign, schöne Wagen, glaubhaftes Schadensmodell
MEHRSPIELERMODI		
61% Soll per Patch nachgeliefert werden, zunächst nur Split-screen-Rennen möglich ...	70% Bis zu 20 Spieler, aber nervige Synchronisationsprobleme	82% Extrem spaßige Rennvarianten für bis zu acht Spieler via Netzwerk oder Internet
FUHRPARK		
92% Über 100 Mercedes-Modelle (auch Oldtimer und Prototypen) stehen zur Auswahl.	80% 42 authentische Rennwagen sorgen für echtes DTM-Feeling.	87% Mehr als 80 Porsches aus Gegenwart, Vergangenheit und Zukunft
SPIELSPASS		
77% Nicht nur für Mercedes-Fans ein gefundenes Fressen	88% Dank des Story-Modus das derzeit unterhaltsamste Rennspiel	78% Ist zwar schon drei Jahre alt, aber noch immer empfehlenswert
60% / 40%	70% / 30%	60% / 40%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Simulation; ROT= Arcade

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCHSCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

256 MB RAM	Geforce2 MX	Geforce2 Pro	Geforce4 MX 440	Radeon 8500	Geforce3	Geforce4 Ti-4200	Radeon 9500	Geforce Ti-4600	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz 800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 1.400 MHz 800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 1.800 MHz 800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 2.200 MHz 800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 2.600 MHz 800x600x16 / 1.024x768x32									

900 MHz, 256 MB, Geforce 3 Ti-200 | 1.200 MHz, 256 MB, Geforce4 Ti-4200 | 1.500 MHz, 512 MB, Radeo 9700

512 MB RAM	Geforce2 MX	Geforce2 Pro	Geforce4 MX 440	Radeon 8500	Geforce3	Geforce4 Ti-4200	Radeon 9500	Geforce4 Ti-4600	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz 800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 1.400 MHz 800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 1.800 MHz 800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 2.200 MHz 800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 2.600 MHz 800x600x16 / 1.024x768x32									

LEISTUNGSMERKMALE

Mit 1.200 MHz sind Sie bereits bestens für *World Racing* gewappnet. Wichtig ist eine schnelle Grafikkarte. Mit einer Geforce2/4 MX erreichen Sie nur mit einer Farbtiefe von 16 Bit spielbare Ergebnisse. Wenn im Setup-Menü unter „Erweitert" die anisotrope Texturfilterung deaktiviert wird, können Sie problemlos mit einer Geforce4 Ti-4200 spielen. Für die höchste Detailstufe sollte es schon eine Radeon 9700 sein. 256 MByte reichen völlig aus.

PRO & CONTRA

+ Starkes Fahrmodell
+ Hübsche Optik
+ Riesiger Fuhrpark
+ Motivierender Karrieremodus
+ Spaßige Bonus-Missionen
+ Gute Steuerung
+ Zahlreiche Strecken
+ Gelungener Simulationsmodus
+ Riesige 3D-Spielwelten
− Schwaches Schadensmodell
− Man kann durch Bäume fahren
− Kleinere KI-Schwächen
− Schlechte Menüführung
− Fader Motorensound
− Nicht ganz perfekter Arcade-Modus
− Zunächst kein Netzwerkmodus



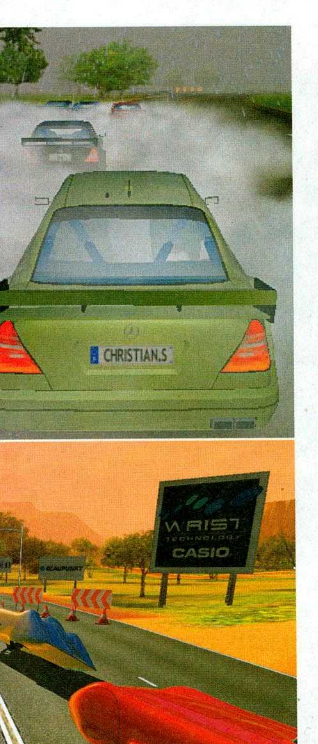
»Billiger Horrorfilm: Irgendwie sieht der Nebel immer scheiße aus. Oh, das soll ja Gischt sein!«



Spaßig: Selbst Rennen mit dem futuristischen W125 sind möglich!

VOLL DIE ACTION?

Damit Anfänger und Profis gleichermaßen auf ihre Kosten kommen, können Sie den Schwierigkeitsgrad zwischen Arcade und Simulation mit einem Schieberegler stufenlos einstellen und diverse Fahrhilfen aktivieren. Farbige Pfeile beispielsweise weisen auf den Grad der nächsten Kurve hin und signalisieren gegebenenfalls eine zu hohe Geschwindigkeit. Wer mehr auf actionorientierte Funracer steht, wählt erwartungsfroh die Arcade-Option und ist vermutlich ein klein wenig enttäuscht. Zwar verzeiht Ihnen hier die KI kleinere Fahrfehler großzügig und auch die Steuerung der Fahrzeuge geht leichter von der Hand. Dafür verhalten sich die Computergegner allerdings eine Spur zu brav und zuckeln oftmals wie Perlen an der Schnur gezogen







PC ACTION und TDK Mediactive verlosen tolle Preise zu *World Racing*:

Zu gewinnen gibt es fünf streng limitierte Fan-Pakete, bestehend aus:

- *World Racing*-Shirt
- *World Racing*-Schlüsselband
- *World Racing*-Poster
- Blaupunkt-Uhr
- Blaupunkt-Decke

Um zu gewinnen, müssen Sie folgende Frage beantworten:

Mit den Autos welches Herstellers gehen Sie bei *World Racing* an den Start?

A: Trabant
B: Mercedes
C: Fendt

Schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca3", darauf folgend ein Leerzeichen und die Lösung (Beispiel: pca3 C) an die 81114* (aus Deutschland), 72444** (aus der Schweiz) oder 0900 101010*** (aus Österreich).

Oder rufen Sie einfach an. Aus Deutschland: 0190 658 654**** oder aus der Schweiz: 0901 210 411*****.

Oder schicken Sie eine Postkarte mit der Lösung an:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC ACTION
Kennwort: „Ich seh' Sterne!"
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth



Oder per E-Mail an:
gewinnspiel@pcaction.de (Lösung nicht vergessen!).

*** Pro SMS € 0,49 (Alle Netze! Vodafone-D2-Anteil: € 0,12)**
**** sfr 0,70; *** € 0,60; **** € 0,41/Min.; ***** sfr 0,50/Min.**

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren sowie der Computec Media AG dürfen nicht teilnehmen.

FAZIT

CHRISTIAN SAUERTEIG

Auch wenn ich privat mehr auf die bajuwarischen Autobauer mit den drei Buchstaben stehe, ziehe ich vor der beeindruckenden Produktpalette von Mercedes-Benz den Hut. Und mit all diesen Wagen zumindest am PC erstaunlich wirklichkeitsgetreu über Stock und Stein zu kacheln, bringt zweifelsohne eine Menge Spaß. Zwar weist *World Racing* einige kleinere Ungereimtheiten wie die verbesserungswürdige KI oder das lausige Schadensmodell auf, überzeugt aber mit einem glaubwürdigen Fahrmodell, einer gelungenen Steuerung und einem motivierenden Karrieremodus.

FAZIT

CHRISTIAN BIGGE

Also ehrlich, Herr Sauerteig! Wenn Sie Ihr Auto etwas besser beherrschen würden, wäre Ihnen das rudimentäre Unfall-Modell gar nicht aufgefallen! Stattdessen hätten Sie viel häufiger den irren Geschwindigkeitsrausch erlebt, den die Grafik-Engine perfekt vermittelt. Aber so ist das halt, wenn man nur mit der A-Klasse herumjuckelt. Hehe! Ernsthaft: Das Highlight von *World Racing* ist der Karrieremodus, der Hobby-Piloten lange bei der Lenkstange hält. Ansonsten setzt sich das Spielchen leider ein wenig zwischen zwei Stühle, denn *Need for Speed* bietet mehr Action, *DTM Race Driver* Story und Tuningmodell für Simulationsfreaks. Kein anderes Spiel hat aber mehr Fahrzeugmodelle zu bieten, die sich auf der Strecke auch noch alle anders „anfühlen". Deshalb sollten selbst Computerraser Probe spielen, die sonst beim Anblick eines Vehikels mit Stern Pickel kriegen.

über den Parcours. Riskante Überholmanöver gibt es deshalb viel zu selten, sie sind einfach kaum notwendig. Etwas mehr Feintuning wäre hier wünschenswert gewesen. Der Simulationsmodus hingegen dürfte Freunde realistischer Autorennen gefallen. Die Physik-Engine zaubert ein glaubwürdiges und vor allem für jedes der über 100 Autos anderes Fahrmodell auf die Straße – ohne dabei aber an Simulationskrösus *Colin McRae 2.0* heranzukommen.

PLATZ DA!

Allerdings überzeugt auch im Simulationsmodus die KI der PC-Rennfahrer nicht gänzlich. Diese kleben meist auf ihrer Ideallinie und lassen sich dadurch oft sogar im Pulk überholen. Im Gegensatz zur Xbox-Version agieren die Computergegner jedoch sehr viel glaubwürdiger, auch wenn ihnen eine offensivere Fahrweise gelegentlich gut zu Gesicht stünde. Auf Tuningoptionen wie bei *NfS Porsche* oder *DTM Race Driver* müssen angehende Mercedes-Testfahrer komplett verzichten. Mit welchen Eingabegeräten Sie an den Start gehen, ist übrigens beinahe zweitrangig. Sowohl mit Gamepad oder Lenkrad, aber auch mittels Tastatur geht die Steuerung erfreulich locker von der Hand. Was man von der Bedienbarkeit des völlig unübersichtlichen Hauptmenüs nicht behaupten kann.

KEIN MEHRSPIELERMODUS?

Freunde gepflegter Mehrspieler-Rennen schauen bei *World Racing* zunächst in die Röhre. Beziehungsweise auf den wenig übersichtlichen Splitscreen. Der Internet- und Netzwerk-Modus hat es nämlich nicht mehr ins fertige Spiel geschafft. Ein kostenloser Patch, der neben dem Multiplayer-Update auch noch zwei Bonus-Fahrzeuge enthält, soll hier in Kürze Abhilfe schaffen. Den Nachtest dazu liefern wir Ihnen in der kommenden PC ACTION nach.

CHRISTIAN SAUERTEIG

WORLD RACING

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MB RAM, 1.600 MB HD, 32-MB-3D-Grafikk.
SINNVOLL: 2.200 MHz, 512 MB RAM

GENRE:	Rennspiel
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Synetic
VERTRIEB:	Ubi Soft
INTERNET:	www.synetic.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Beschränkung
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Vorerst nur an einem PC zu zweit via Splitscreen. Na ja ...; (2 Sp./CD)

PC: 1-2 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	73%
STEUERUNG	83%
GRAFIK	78%
SOUND	70%
MEHRSPIELER	61%

EINZELSPIELER

77%

GUT – Unterhaltsame „Stern-Stunden" sind trotz kleinerer Mängel garantiert.

- Musik von AC/DC bis Zeke
- 9 gigantische Schauplätze
- 14 Original-Skater
- Unkomplizierter Editor
- 8 Mehrspielermodi

It's not a Trick, it's a Tony!

»Wieso veranstalten die eigentlich so einen Rummel? (Weil's ein Rummelplatz ist, du osmanischer Depp!)«

TONY HAWK'S PRO SKATER geht in die vierte Runde und ist dank vieler Neuerungen wieder ein Produkt der Güteklasse A.



Tony Hawk hat es – genau wie wir – geschafft, aus Scheiße Geld zu machen. Man muss sich das mal auf der Zunge zergehen lassen: Der Typ wurde durchs Skateboardfahren zum Millionär und bekam sogar seine eigene Spiele-Serie spendiert! Das ist doch ein Schlag ins Gesicht jedes VW-Fließbandarbeiters, oder? Doch wir sind nicht hier, um über die Menschheit zu richten, sondern über ein Spiel. Nach *Tony Hawk's Pro Skater 3* wurden Stimmen laut, dass die *THPS*-Reihe in eine Sackgasse gelangt sei. Aus dem Spielprinzip sei nichts mehr herauszuholen, nölten viele. *THPS 4* beweist aber, dass dem nicht so ist. Bevor wir jedoch auf die Besonderheiten des Titels eingehen, möchten wir das Spielprinzip auch Lesern näher bringen, die in Sachen *THPS* noch eher unbeleckt sind.

MANN ÜBER BOARD

Aus der Verfolger-Perspektive steuern Sie Ihren Skater durch diverse Parcours und versuchen, Aufgaben zu erfüllen, Punkte zu sammeln und den Highscore zu knacken. Per Tastendruck führt die Spielfigur verschiedene Tricks aus, die Sie mit etwas Übung zu Kombinationen verketten können. Die Software schaltet nach und nach neue Boards und Levels frei, was zu guten Leistungen anspornt und für Motivation sorgt. Da Skateboardfahren aber eigentlich saulangweilig ist, haben sich die Entwickler an die Devise gehalten: „Realismus raus, Spielspaß rein!“ Mit einem Skateboard Erdbeben auszulösen ist halt spaßiger, als über einen popeligen Bordstein zu hoppeln. In Tonys neuestem Hit erreicht der überaus unterhaltsame Wahnsinn neue Qualitäten. So dürfen Sie jetzt zum Beispiel Alcatraz besuchen, einen kompletten Rummelplatz unsicher machen und sogar eine komplette Achterbahn für ausgedehnte Monster-Grinds missbrauchen. Der vierte Teil der Serie ist der abwechslungsreichste und erfrischendste und wartet sogar mit grundlegenden Neuerungen auf.

DIE ZEIT DRÄNGT?

Die wohl wichtigste Änderung ist das fehlende Zeitlimit. Wenn Sie bei einer der Vorgänger-Versionen einen Level starteten, tickte unaufhaltsam die Uhr. War die Zeit abgelaufen, landete der Spieler wieder im Auswahl-Menü. Es gab daher kaum Gelegenheit, die riesigen Levels und die vielen versteckten Bereiche in Ruhe auszukundschaften. Die meisten Geheimnisse entdeckte man so oft durch reinen Zufall. Dass es diese Beschränkung jetzt nicht mehr gibt, ist ungemein befreiend und war eigentlich längst überfällig. Doch damit nicht genug: Neu ist auch die Möglichkeit, bestimmte Pas-



»Es gibt nix Schlimmeres, als nach einer durchzechten Nacht neben einem fetten Nashorn aufzuwachen.«

»Im Editor basteln wir uns einen Fränkel. Inklusive des berüchtigten Mongo-Switches!«

Jango Fett (Bild) ist neben Hosni Mubarak der wohl dümmste Name der Welt.

Während im Hintergrund die U-Bahn heranrauscht, spielen wir zum letzten Mal Luftgitarre.

santen ansprechen zu können. Diese sind über sämtliche Levels verstreut und mit einer leuchtenden Markierung versehen. Jeder dieser Pixelheiner hat ein spezielles Anliegen. Mal sollen Sie ein Wettrennen gegen einen anderen Skater bestreiten, dann wieder in der Halfpipe einen Highscore schlagen oder Tricks nachmachen. Manchmal sind die Aufgaben auch etwas ausgefallener. So müssen Sie etwa andere Skater rechtzeitig vor Officer Dick warnen, bevor er die Ärmsten inhaftieren kann. Im Lauf der Zeit nimmt der Schwierigkeitsgrad der Aufgaben spürbar zu. So gilt es zum Beispiel zu Beginn, die 20.000 Punkte eines Hobby-Skaters zu überbieten. In späteren Levels können das dann schon mal 900.000 Punkte sein, die es zu toppen gilt.

MEHR SPIELER!

Die Langzeitmotivation ist enorm. Wem die neun Schauplätze nicht genügen, der darf sich im Editor austoben. Dieser wartet trotz der einfachen und intuitiven Bedienung mit vielen Möglichkeiten auf. Apropos Editor: Eigene Skater dürfen Sie natürlich auch wieder erstellen. Neben den spaßigen Solo-Modi bietet *THPS 4* diverse Mehrspieler-Optionen. So haben Sie die Möglichkeit, auf einem PC Zweispieler-Duelle auszufechten oder aber mit bis zu acht Teilnehmern im Netzwerk gegeneinander anzutreten. Der Titel bietet acht abwechslungsreiche Mehrspieler-Arten – somit dürfte für jeden das Passende dabei sein. Grafisch ist *THPS 4* kein Meisterwerk, kann aber dennoch ein „Gut" einheimsen. Dafür ist der Soundtrack wieder vom Feinsten. Neben modernen Underground-Klängen gibt es Jahrhundert-Hits wie „TNT" von AC/DC auf die Ohren. So etwas hört man gern, oder? Insgesamt ist *Tony Hawk's Pro Skater 4* definitiv der bisher beste Teil der Serie. Aber warten wir ab, was die Zukunft bringt – denn *Tony Hawk's Underground* (*THUG*) steht ja auch schon in den Startlöchern.

AHMET ISCITÜRK

FAZIT

AHMET ISCITÜRK

Als Meister aller Videospiel-Systeme hab ich *THPS 4* natürlich schon lange auf PS2 und Xbox durchgezockt. Ja, im Gegensatz zu meinen Kollegen blicke ich auch mal über den Tellerrand! Aber zurück zum Thema: *THPS 4* schlägt seine Vorgänger in fast allen Belangen. Mehr Tricks, mehr Geheimnisse, mehr Action, bessere Grafik und mehr Langzeitmotivation. Allerdings sollten Sie ein Joypad besitzen, um den guten Tony wirklich fachgerecht zu steuern. Fazit: In Sachen Sportspiele gibt es auf dem PC wenige Titel, die dieser Perle das Wasser reichen können! Und das sage ich, obwohl ich Skater im echten Leben als lärmenden Albtraum betrachte.

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 700 MByte HD, Win95
SINNVOLL: 1,2 GHz, 512 MByte RAM, Gamepad

GENRE:	Sportspiel
PREIS:	Ca. € 40,-
ENTWICKLER:	ASPYR
VERTRIEB:	ASH-Games
INTERNET:	www.application-systems.de/tonyhawk4
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
TERMIN:	30. September

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Trick-Turnier, Punkte-Challenge, Kombo-Mambo, Slap!, Lord of the Board usw./2 Spieler pro CD

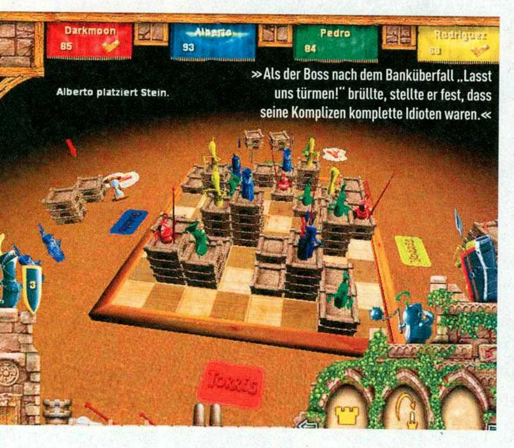
PC: 2 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	84%
STEUERUNG	86%
GRAFIK	79%
SOUND	90%
MEHRSPIELER	88%

EINZELSPIELER 89%

SEHR GUT – „Unser Tony. Noch nie war er so wertvoll wie heute!"



»Als der Boss nach dem Banküberfall „Lasst uns türmen!" brüllte, stellte er fest, dass seine Komplizen komplette Idioten waren.«

Torres

Ihre Kumpels wollen nicht mehr mit Ihnen spielen, weil Sie bei Brettspielen immer bescheißen? Dann können Sie sich die PC-Umsetzung des Klassikers *Torres* ansehen. Nach einer Katastrophe liegt es an Ihnen, das Reich Kastilien aufzubauen – irgendjemand muss ja die Drecksarbeit erledigen. Ihre Aufgabe ist es, Burgen zu errichten und mit Rittern zu bemannen. Je höher und größer die besetzte Burg ist, desto mehr Punkte bekommen Sie. Gespielt wird mit unförmigen Polygonhaufen als Figuren auf einem tristen 3D-Spielbrett, bei dem sich die Ansicht drehen, zoomen und neigen lässt. Bis zu vier Spieler dürfen im Netzwerk oder online gegeneinander antreten, doch auch der Computergegner hat es durchaus in sich. ANDREAS BERTITS

FAZIT

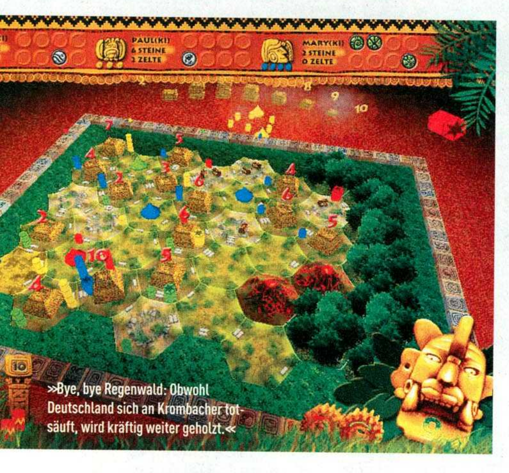


ANDREAS BERTITS

Torres ist ein wenig so, wie alleine Sex zu haben – in Ordnung, befriedigend, aber nicht umwerfend. Der Titel krankt an einem Symptom, das alle Brettspielumsetzungen teilen: Es fehlt das Gefühl, das aufkommt, wenn man mit Freunden an einem Tisch sitzt.

MINDESTENS: 400 MHz, 64 MByte RAM, 100 MByte HD
HERSTELLER: Dartmoor Softworks
GENRE: Brettspiel-Umsetzung **PREIS:** ca. € 25,-

		EINZELSPIELER
PREIS/LEISTUNG	68%	61%
STEUERUNG	70%	
GRAFIK	50%	
SOUND	45%	
MEHRSPIELER	63%	



»Bye, bye Regenwald: Obwohl Deutschland sich an Krombacher totsäuft, wird kräftig weiter geholzt.«

Expedition nach Tikal

Indiana Jones würde an *Expedition nach Tikal* seine Freude haben. In Dartmoors 1:1-Umsetzung des bekannten Brettspiels sind Sie ein Expeditionsleiter, der im südamerikanischen Dschungel die Schätze der Maya bergen will. Pro Runde erweitern Sie das 3D-Spielfeld um eine Landschaftskarte und begeben sich dann mit Ihrer Expedition auf die Suche nach Schätzen und Tempeln. Diese können erweitert und besetzt werden, was Punkte bringt. Im interessanteren Expertenmodus müssen Sie in einer Art Auktion für die Landschaftskarten Punkte bieten, die Sie bereits gewonnen haben, was den Nervenkitzel etwas erhöht. Die bis zu drei Konkurrenten übernehmen entweder der PC oder menschliche Mitspieler im Netzwerk oder Internet. ANDREAS BERTITS

FAZIT




ANDREAS BERTITS

Auch *Expedition nach Tikal* ist eine genaue Umsetzung der Brettspielvorlage. Die Grafik ist etwas besser gelungen als bei *Torres*. *Tikal* macht mehr Spaß als die beiden anderen Umsetzungen, da es ein einfaches Regelsystem mit einem relativ komplexen Spielsystem verbindet.

MINDESTENS: 400 MHz, 64 MByte RAM, 100 MByte HD
HERSTELLER: Dartmoor Softworks
GENRE: Brettspiel-Umsetzung **PREIS:** ca. € 25,-

		EINZELSPIELER
PREIS/LEISTUNG	71%	65%
STEUERUNG	70%	
GRAFIK	62%	
SOUND	46%	
MEHRSPIELER	68%	



»Grundlagenwissen: Die Erde ist eine Scheibe und Frauen sind intelligenter als Männer.«

Euphrat & Tigris

Bei der dritten Brettspielumsetzung handelt es sich um *Euphrat & Tigris*. Das Spiel versetzt Sie in die Rolle des Herrschers einer von vier Dynastien, der sein Reich im Zweistromland ausbauen und festigen will. Auf der zoom-, dreh- und neigbaren 3D-Karte erweitern Sie Ihr Gebiet möglichst ausgeglichen in den Bereichen Tempel, Nahrungsmittel, Bevölkerung und Markt, was Punkte bringt. Außerdem müssen Sie Konflikte mit Ihren Gegnern lösen und sich mit Naturkatastrophen herumplagen. Zwei Aktionspunkte stehen pro Runde zur Verfügung, die wohlüberlegt eingesetzt werden sollten. Anstelle des Computers können Sie auch gegen vier menschliche Mitspieler im Netzwerk oder Internet antreten. ANDREAS BERTITS

FAZIT



ANDREAS BERTITS

Euphrat & Tigris bietet komplexe, aber komplizierte Taktik mit mehr Tiefgang als *Torres*. Wegen der nicht ganz einfachen Regeln kommt es allerdings nicht ganz an *Expedition nach Tikal* heran. Bei allen drei Kandidaten fehlt ein sinnvoller Onlinemodus mit offiziellen Servern.

MINDESTENS: 400 MHz, 64 MByte RAM, 100 MByte HD
HERSTELLER: Dartmoor Softworks
GENRE: Brettspiel-Umsetzung **PREIS:** ca. € 25,-

		EINZELSPIELER
PREIS/LEISTUNG	70%	63%
STEUERUNG	70%	
GRAFIK	60%	
SOUND	46%	
MEHRSPIELER	66%	



Madden 2004

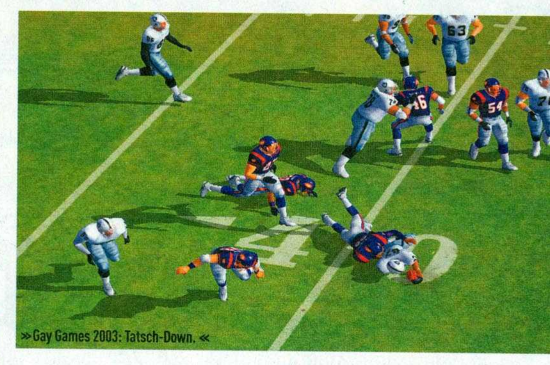
Klingelingeling, klingelingeling, hier kommt der Eiermann! Und zwar in Form von US-Football-Guru John Madden. Dessen neuester Teil setzt auf eine noch realistischere Präsentation des Spiels und bietet die aktuellsten Originaldaten der US-Profiliga sowie der NFL Europe. Nach wie vor ganz schön komplex: Die Steuerung, welche nach einem Acht-Tasten-Gamepad verlangt. Erstmals in der *Madden*-Historie können Sie auf Wunsch nur einen bestimmten Spieler Ihres Teams steuern, selbst wenn dieser nicht am Ball ist. Außerdem hat EA den Franchise-Modus, bei dem Sie ein Team eine Saison lang als Trainer und Manager betreuen, um eine „Owner-Funktion“ erweitert. Ist diese aktiviert, kümmern Sie sich zusätzlich um Stadionausbau, Ticketpreise oder Fanbetreuung. Football-Frischlinge beißen allerdings auch dieses Jahr frustriert ins Gamepad: Tutorial oder Regelwerk suchen sie vergeblich. CHRISTIAN SAUERTEIG

AUF DVD
DEMO

FAZIT


CHRISTIAN SAUERTEIG

Sie haben keinen blassen Schimmer vom Football? Dann lassen Sie bloß die Finger von diesem Spiel! Einsteiger bleiben bei *Madden 2004* nämlich gleichermaßen auf der Strecke wie Grobmotoriker, die maximal zwei Tasten gleichzeitig bedienen können. Fans der beliebten Eierjagd sollten jedoch unbedingt zuschlagen, eine realistischere und umfangreichere Footballsimulation gibt es nicht.


» Gay Games 2003: Tatsch-Down. «

MADDEN 2004

MINDESTENS:	GENRE:	Footballspiel
700 MHz, 128 MByte RAM, 600 MByte HD, Win98	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	EA Sports
	VERTRIEB:	EA
SINNVOLL:	INTERNET:	www.electronic-arts.de
1.800 MHz, 256 MByte RAM	SPRACHE:	Englisch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Eierlaufen zu zweit online (1Sp./CD) oder max. zu acht am PC (8Sp./CD)
PC: 1-8 Spieler
NETZWERK: 2 Spieler
INTERNET: 2 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	78%
STEUERUNG	79%
GRAFIK	87%
SOUND	89%
MEHRSPIELER	87%

EINZELSPIELER 85%

SEHR GUT – Das beste Footballspiel für den PC.

You don't know Jack 4

Jack ist zurück! Welcher Jack wollen Sie wissen? Darauf antworten wir mit der Gegenfrage: „You don't know Jack?“ Der vierte Teil des beliebten Quizspiels führt Sie wieder an die Grenzen Ihrer Hirnkapazität. 600 knifflige und ebenso witzige Fragen soll der PC-Besitzer in möglichst kurzer Zeit beantworten. Zu den aus den Vorgängerteilen bekannten Kategorien „Multiple Choice“, „Sekt oder Selters“, der „Schnick-schnack-Frage“ und „Jack Attack“ gesellen sich zwei weitere. In „Wann war was?“ müssen Sie so schnell wie möglich zwei Ereignisse in die richtige Reihenfolge bringen. „Suchbabenstalat“ bringt Ihren Schädel zum Qualmen, während Sie das gesuchte Wort aus einem bunt zusammengewürfelten, wirren Begriff erraten sollen – unter Zeitdruck natürlich. Aber nicht nur Ihr Köpfchen kommt in *You don't know Jack 4* in Wallung. Die lustigen und teilweise fiesen Kommentare des wie immer fantastischen Moderators „Kuki“ reizen Ihre Lachmuskeln bis zum Äußersten. Auch auf die abgefahrenen Werbespots der Vorgänger müssen Sie nicht verzichten. Das Beste an Teil 4 ist jedoch, dass Sie dieses Mal online zocken können. Komplett mit den bekannten Nägeln und einer neuen „Verhöhnungstaste“ zum Ärgern der Mitspieler. ANDREAS BERTITS

FAZIT


ANDREAS BERTITS

Grafik ist bei *Jack 4* kein Thema, dafür werden Sie sich vor Lachen fast in die Hose machen. Wenn neben Ihrer Blase und dem Zwerchfell auch Ihr Hirn beansprucht wird, bekommen Sie in bester Kinderüberraschungs-Manier gleich drei lustige Dinge auf einmal für Ihr Geld. Außerdem geht für mich mit dem neuen Teil ein Traum in Erfüllung. Endlich darf ich meine Mitspieler online „nageln“.



» Eigentlich liegt uns nichts ferner, als unseren Praktikanten Niels zu nageln ... «

YOU DON'T KNOW JACK 4

MINDESTENS:	GENRE:	Denkspiel
800 MHz, 128 MByte RAM, 350 MByte HD, Win98	PREIS:	Ca. € 40,-
	ENTWICKLER:	Jellyvision
	VERTRIEB:	Take2 Interactive
SINNVOLL:	INTERNET:	www.jack.de
1.000 MHz, 128 MByte RAM	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Bis zu 3 Spieler an einem PC oder online; 3 Sp. pro CD/PC; 1 Sp. pro CD/online
PC: 1-3 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: 2-3 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	78%
STEUERUNG	81%
GRAFIK	55%
SOUND	90%
MEHRSPIELER	84%

EINZELSPIELER 72%

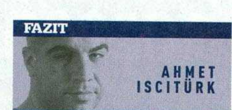
SEHR GUT – Gewohnt irres Quizspiel, dem endlich ein Online-Modus spendiert wurde.

Casino Inc. The Management

Konamis *Casino Inc.* kassierte von unserem werten Kollegen Sauerteig eine Wertung von 67 %. Der Grund für das nicht gerade berauschende Urteil waren diverse Mängel in Sachen Übersichtlichkeit, Grafik und Spieldesign. Kurz: Es sah nicht viel besser aus, als es sich spielte. Das Spielprinzip: Sie sind Leiter eines Kasinos und müssen dafür sorgen, dass Kohle reinkommt. Es gibt einen Haufen Möglichkeiten, um Besucher in Ihr Etablissement zu locken. Von knackigen Oben-Ohne-Boys bis zu Werbeschildern am Hauptbahnhof ist alles vertreten. Insgesamt macht *The Management* mehr Spaß als das Hauptprogramm, doch auch hier geht es manchmal zu hektisch zur Sache und auf die Dauer sind die Aktionsmöglichkeiten zu eintönig. Zwar bietet das Add-on neue Attraktionen, Besucher-Typen, Artisten und diverse andere Verbesserungen, doch das Spiel bleibt im Endeffekt das gleiche. Den Schwierigkeitsgrad haben die Entwickler erhöht, was für noch größeren Stress sorgt, sich aber insgesamt wohltuend auf die Motivationskurve auswirkt. Wenn Sie das Original mochten, greifen Sie zu! AHMET ISCITÜRK


»Sozialkritik pur: Oben-ohne-Bedienungen werden hier von Männern gespielt!«

FAZIT


AHMET ISCITÜRK

Bereits das „Hauptprogramm" war nicht gerade der Superhit und das Add-on macht mich auch nicht zum *Casino Inc.*-Fan. Die Neuerungen sind aber durchaus sinnvoll und das Ganze macht dadurch wirklich mehr Spaß. Ordentlich!

CASINO INC. THE MANAGEMENT

MINDESTENS: 450 MHz, 64 MByte RAM, 1,1 GByte HD, Win 98
SINNVOLL: 800 MHz, 256 MByte RAM

GENRE:	WiSim
PREIS:	Ca. € 19,-
ENTWICKLER:	Hothouse Creations
VERTRIEB:	Konami
INTERNET:	www.casinoincgame.com
SPRACHE:	Deutsche Texte
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Oktober

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Hier sitzen Sie ganz alleine auf Ihren Kohlen!
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

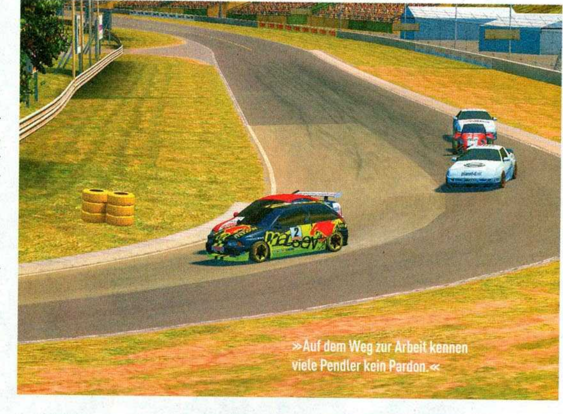
PREIS/LEISTUNG	70%
STEUERUNG	74%
GRAFIK	68%
SOUND	72%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 69%

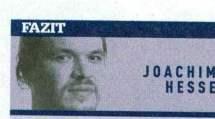
BEFRIEDIGEND – Casino-Inc.-Fans werden sicher nicht enttäuscht.

Live for Speed

Ein Motor dröhnt. Sie reißen das Lenkrad herum, doch links zieht der rotschwarze LX4 an Ihnen vorbei. Den 275 PS des zweitschnellsten der sieben Fantasie-Wagen können Sie nicht Paroli bieten. *Live for Speed* ist in der Tat mehr als nur ein Online-Rennspiel. Für die drei Entwickler Scawen Roberts, Eric Bailey und Victor van Vlaardingen verkörpert der Titel eine Philosophie. Statt auf ein fettes Team mit einem finanzkräftigen Herausgeber in der Hinterhand setzen die drei Rennsportfreunde auf sich selbst und Mund-zu-Mund-Propaganda. Das Programm finden Sie im Internet oder auf der DVD unserer Vorausgabe, registrieren können Sie sich gegen günstige 17 Euro auf der Homepage der Entwickler. Momentan bietet Ihnen die Rennsimulation allerdings bloß fünf Kurse (mit rund 20 Steckenvarianten). Die fordern Sie dafür aber ordentlich. Die Fahrphysik der Wagen ist ebenfalls toll, die texturarme Grafik auf Dauer weniger. Trotzdem spielt der Titel im Mehrspielermodus samt Online-Ligen seine Pferdestärken voll aus: Im Internet gegen Kumpels zu heizen macht richtig Laune. Auf www.liveforspeed.net oder der deutschsprachigen Fanseite www.live-for-speed.de finden Sie Add-ons und Neuigkeiten rund um das Rennvergnügen. JOACHIM HESSE


»Auf dem Weg zur Arbeit kennen viele Pendler kein Pardon.«

FAZIT


JOACHIM HESSE

Ein feines Online-Rennspiel. Wer gerne am Lenkrad vor dem PC sitzt und gegen menschliche Mitspieler rast, registriert sich. Nur die Präsentation und der Einzelspielermodus mit Mittelklasse-KI sind spröde. Ich hoffe auf die angekündigten Erweiterungen.

LIVE FOR SPEED

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MByte RAM, 254 MByte HD
SINNVOLL: 1.200 MHz, 256 MByte RAM, 306 MByte HD

GENRE:	Online-Rennsimulation
PREIS:	Ca. € 17,-
ENTWICKLER:	LFS-Team
VERTRIEB:	Internet
INTERNET:	www.liveforspeed.net
SPRACHE:	Englisch
USK-FREIGABE:	Ungeprüft
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Spielmodi, 1 Sp./CD/DVD
PC: 1 Sp. pro Lizenz
NETZWERK: 11 Spieler
INTERNET: 11 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	77%
STEUERUNG	89%
GRAFIK	51%
SOUND	69%
EINZELSPIELER	64%

MEHRSPIELER 79%

GUT – Das Online-Rennspiel braucht sich nicht vor großen Namen zu verstecken.

Darkened Skye



»Kleiner Stricher: Yoda war jung und brauchte das Geld.«

Bewohner von Fantasy-Reichen haben es schwer. Ständig steht irgendein Unheil vor der Tür. So auch in *Darkened Skye*. Der fiese Lord Necroth hat nichts Besseres zu tun, als alle Magie im Land zu klauen, was bekanntlich schlecht ist. Also macht sich unsere Heldin Skye auf, um dem Bösewicht das Handwerk zu legen. Wenn Sie sich an die nervige Steuerung gewöhnt haben, hält sich der Frustfaktor bei den häufigen Sprungeinlagen in den 30 Levels und fünf Welten in Grenzen. Kleinere Rätsel und Nebenaufträge lockern das actionlastige Spielgeschehen etwas auf. Versteckte Süßigkeiten, die Skittles (die kanadischen Smarties), verleihen Ihnen 20 Zaubersprüche, die Ihnen helfen, den hinterhältigen Gegnern kräftig in den Allerwertesten zu treten. Ferner kann Skye natürlich auch ihren Hirtenstock zur „Massage" diverser Körperpartien einsetzen – bei den Gegnern, was dachten Sie denn? Die hervorragende (englische) Sprachausgabe ist gespickt mit lustigen Kommentaren. Allerdings trüben gravierende Programmfehler den Spielspaß sehr. Die Bugs machen es teilweise unmöglich, Dialoge oder Zwischensequenzen einzuleiten.

ANDREAS BERTITS

FAZIT

ANDREAS BERTITS



Ohne die erwähnten Bugs wäre *Darkened Skye* sicher ein Spiel für den kleinen Hunger zwischendurch. Standard-Action, gepaart mit einigen netten Rätseln und den spaßigen Kommentaren der Protagonisten – macht eigentlich Lust auf mehr. Schade.

DARKENED SKYE

MINDESTENS: 350 MHz, 64 MByte RAM, 400 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 800 MHz, 128 MByte RAM

GENRE:	Action-Adventure
PREIS:	Ca. 30,-
ENTWICKLER:	Simon & Shuster Inc.
VERTRIEB:	Für Deutschland n. n. b.
INTERNET:	www.simonsays.com
SPRACHE:	Englisch
USK-FREIGABE:	Noch nicht geprüft
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Emanzipierte Heldinnen reisen alleine ...
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	63%
STEUERUNG	66%
GRAFIK	60%
SOUND	72%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 56%

AUSREICHEND – Verbugtes „Werbe"-Action-Adventure mit Spitzen-Synchronisation

Spacetanks



Ältere Leser können sich sicher noch an *Tanks* oder *Artillery Duel* erinnern. Jüngere kennen *Worms*. Somit sollte eigentlich jeder das Prinzip von *Spacetanks* kennen. Das Spielfeld besteht aus zwei Planeten, auf denen sich jeweils ein Panzer befindet. Ziel ist es, den Gegner zu verschrotten, ohne selbst das Zeitliche zu segnen – ebenso einfach wie genial. Wobei sich ohne menschlichen Widersacher sehr schnell Langeweile breit macht. RR

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MByte RAM, Win9x
HERSTELLER: Pepper Games/Yawthrust
GENRE: Strategie **PREIS:** ca. € 9,99,-

PREIS/LEISTUNG	75%
STEUERUNG	77%
GRAFIK	43%
SOUND	32%
MEHRSPIELER	64%

EINZELSPIELER 51%

Fritz for Fun 3



Die preiswerte Ausgabe *Fritz for Fun 3* bietet fast alle Vorteile ihres großen Bruders *Fritz 8*: spielstarke Computergegner, Trainingsprogramme, Partie-Analysen und eine riesige Eröffnungsbibliothek. Sie erhalten zudem die Möglichkeit, auf dem Schachserver zu spielen, allerdings nur als Gast oder zeitlich auf drei Monate begrenzt. Außerdem müssen Sie auf die moderne 3D-Grafik verzichten, denn *Fritz for Fun 3* basiert optisch auf *Fritz* 7. AG

MINDESTENS: 200 MHz, 16 MByte RAM, 40 MByte HD
HERSTELLER: Chessbase/NBG
GENRE: Brettspiel **PREIS:** ca. € 20,-

PREIS/LEISTUNG	89%
STEUERUNG	88%
GRAFIK	68%
SOUND	72%
MEHRSPIELER	89%

EINZELSPIELER 86%

Heinzeljagd



Einer der spaßigeren, aber trotz allem verdammt simplen *Moorhuhn*-Klone steht mit *Heinzeljagd* dieser Tage im Handel. Mit Schrotflinte, Granatwerfer oder Stand-MG jagen Sie in vier ansehnlichen Spielwelten die zwergenähnlichen Wesen, die pausenlos freche Sprüche vom Stapel lassen. Wer die Heinzel zunächst anschießt und in Panik versetzt, bevor er sie endgültig erlegt, bekommt zusätzliche Punkte – spaßig. Im Gegensatz zur *Moorhuhn*-Serie gibt es aber keine versteckten Rätsel, mit denen Sie Bonus-Punkte sammeln können. CS

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MByte RAM, 270 MByte HD
HERSTELLER: BWM Software/Modern Games
GENRE: Action **PREIS:** ca. € 20,-

PREIS/LEISTUNG	53%
STEUERUNG	71%
GRAFIK	47%
SOUND	56%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 30%

Plop!

AUF DVD – DEMO

Mit dem Roboter Plo-Bot ballern Sie auf Kugeln, Wespen und Schachfiguren, die sich bei Treffern in kleinere Versionen teilen. Kontakt sollten Sie vermeiden. Ihre Punktzahl erhöhen Sie, indem Sie Früchte sammeln. Wenn alle Gegner zerstört sind, gelangen Sie zum nächsten Level. Die drei Welten sind leicht gemeistert. Das Spiel ist eine nette, jedoch anspruchslose Mixtur aus *Pang* und *Asteroids*. Wer sich dafür interessiert, erwirbt auf www.akatora.com den Registrierungscode. JO

MINDESTENS: 400 MHz, 64 MByte RAM, 21 MByte HD, Win9x
HERSTELLER: Akatora Corp
GENRE: Action **PREIS:** ca. € 9,-

PREIS/LEISTUNG	50%
STEUERUNG	81%
GRAFIK	56%
SOUND	45%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 51%

BUDGET

»Jedi-Ritter-Regel 876: Wenn die Lichtschwerter tief fliegen, regnet's einem in den Hals.«

Köpfchen müsste man haben ...

... und zum siebten Teil der GOLD GAMES-SERIE greifen. So viel Spaß für wenig Geld gibt's nämlich sonst nirgends!

Schnäppchenjäger sollten sich den 6. November dick im Kalender anstreichen. An diesem garantiert kühlen Herbstmontag erscheint der siebte Teil der *Gold Games*-Serie, der für den fairen Preis von 30 Euro zehn Spiele bietet. Im Vergleich zum sechsten Teil, der zwar einige Knaller, aber keinen einzigen Action-Titel bot, hat das neueste Paket deren fünf im Angebot: *Duke Nukem Manhattan Project* ist die Fortsetzung der ersten beiden Teile aus seligen MS-Dos-Zeiten, für den kurzen Ballerspaß zwischendurch taugt der nostalgisch angehauchte Plattform-Shooter allemal. Ballern bis zum Gehtnichtmehr dürfen Sie auch beim Action-Spektakel *Will Rock*, das gerade mal vier Monate auf dem Buckel hat. Tausende von Gegnern, viele Waffen und eine schicke Optik zeichnen den *Serious Sam*-Konkurrenten aus. Etwas sparsamer mit Ihrer Munition müssen Sie hingegen beim erstklassigen Taktik-Shooter *Ghost Recon* umgehen.

HOL DIR EINEN RUNTER!

Scharf geschossen wird bei *Gold Games 7* aber auch in luftiger Höhe – der historischen Flugsimulation *IL2 Sturmovik: Forgotten Battles* sei Dank. Gewürzt mit einer ordentlichen Portion Action müssen Sie in 20 Einzel- und zehn Mehrspielermissionen feindliche Flieger vom Himmel holen, im virtuellen Zweiten Weltkrieg. Höhepunkt der Compilation ist der fünfte Action-Titel: *Jedi Knight 2: Jedi Outcast*, bei dem Sie mit Kyle Kartan und seinem Lichtschwert gegen etliche Widersacher antreten. Der im *Star Wars*-Universum angesiedelte Titel bietet neben einer ausgesprochen detailreichen Grafik ein abwechslungsreiches Gameplay und eine spannende Hintergrundgeschichte.

DARF'S EIN BISSCHEN MEHR SEIN?

Aber auch für Fans anderer Genres ist gesorgt: Rennspielexperten schnuppern mit *Racing Simulation 3* Formel-1-Luft. Allerdings kommt der dritte Teil der einst renommierten Rennspielserie vom Spielspaß nicht an seine exzellenten Vorgänger heran. Wer auf klassische Point-and-Click-Adventures steht, freut sich über *Largo Winch*. Selbst an Sportspieler wurde mit dem dritten Teil des kultigen Konsolen-Skateboarders Tony Hawk gedacht. Außerdem mit dabei: Der eher durchschnittliche *Sims*-Klon *The Partners* und das erstklassige Rollenspiel *Morrowind* – unsere aktuelle Referenz. CHRISTIAN SAUERTEIG

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Gold Games 7 ist eine würdige Fortsetzung der beliebten Budget-Spielesammlung, auch wenn Teil 6 noch 15 Spiele beinhaltete. Vor allem Actionspieler bekommen eine Menge geboten. Alleine *Jedi Outcast* und *Ghost Recon* sind die 30 Euro bereits wert. Schade nur, dass statt der weniger reizvollen Titel *Duke Nukem Manhattan Project*, *The Partners* und *Racing Simulation 3* nicht noch ein „Kracher" den Weg auf Ubi Softs preiswerte Silberlinge gefunden hat.

GOLD GAMES 7

MINDESTENS: 350 MHz, 64 MByte RAM, 200 MByte HD, Win95
TEST IN AUSGABE: 2/2002, 1/2003

GENRE:	Compilation
PREIS:	Ca. € 30,-
ENTWICKLER:	Diverse
VERTRIEB:	Ubisoft
INTERNET:	www.ubisoft.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	6. November

MEHRSPIELER-OPTIONEN: U. a. (Team-)Deathmatch, Capture the Flag, 1 Sp./CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-32 Spieler
INTERNET: 2-32 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	89%
STEUERUNG	– %
GRAFIK	– %
SOUND	– %
MEHRSPIELER	85%

EINZELSPIELER 85%

SEHR GUT – Empfehlenswerte Compilation mit ordentlichen Action-Titeln



Battlefield 1942 – Deluxe Edition

Am 21. erscheint November die Deluxe Edition zum herausragenden Weltkriegs-Shooter *Battlefield 1942*. Neben der Vollversion des Mehrspieler-Spektakels ist das erste Add-on *Road to Rome* mit von der Partie. Die Karten des Hauptprogramms erlauben Ihnen das Nachspielen von 16 historischen Schlachten, wie den Endkampf um Berlin, die Landung an Omaha Beach oder das Duell im Pazifik um das Midway-Atoll. Das Erweiterungsset *Road to Rome* hingegen bietet sechs Gefechte des Zweiten Weltkriegs auf italienischem Boden, darunter die Schlachten um Monte Cassino und Salerno sowie neue Waffen und Fahrzeuge. Zwar verfügen Vollversion und Erweiterungsset auch über einen Einzelspielermodus, dieser ist wegen der eher durchschnittlichen Gegner-KI bei weitem nicht so spektakulär wie die Mehrspieler-Schlachten mit bis zu 64 menschlichen Gegnern. Als Dreingabe gibt es die beiden Bonuskarten Korallenmeer und Operation Aberdeen, die allerdings seit geraumer Zeit auch schon im Internet zum kostenlosen Download bereit stehen. Die neueste Karte Battle of Britain hingegen ist ärgerlicherweise nicht im Paket enthalten. CHRISTIAN SAUERTEIG

FAZIT

CHRISTIAN SAUERTEIG

Die *Deluxe Edition* eröffnet all denen, die *Battlefield 1942* noch nicht besitzen, die Möglichkeit, ihre Spielesammlung zu komplettieren – schließlich gibt es jetzt zum einstigen Verkaufspreis das Erweiterungsset *Road to Rome* dazu. Ihrem Namen alle Ehre gemacht hätte die *Deluxe Edition* allerdings erst, wenn auch noch das jüngst erschienene Add-on *Secret Weapons* mit dabei gewesen wäre.



»Lecker: Eis am Stiel!«

BF 1942 - DELUXE EDITION

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MByte RAM, 1.200 MByte HD, Win95	**GENRE:**	Mehrspieler-Shooter
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Digital Illusions
	VERTRIEB:	EA
TESTS IN AUSGABE: 10/2002, 03/2003	**INTERNET:**	www.battlefield1942.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	21. November

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Bis zu 64 Spieler im Team-Deathmatch oder CTF!
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-64 Spieler
INTERNET: 2-64 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	79%
STEUERUNG	86%
GRAFIK	84%
SOUND	87%
MEHRSPIELER	91%

EINZELSPIELER 70%

HERAUSRAGEND – Exzellenter Mehrspieler-Shooter – unbedingt zuschlagen




FIFA 2003

Beim jüngsten Spross der *FIFA*-Serie haben die Entwickler ihre im vorletzten Jahr eingeleitete Gameplay-Revolution mitsamt neuem Passsystem komplett über den Haufen geworfen. Nach wie vor fielen zu viele Tore und machten das Spiel zu arcadelastig. Deswegen haben die Macher bei *FIFA 2003* die Steuerung immens vereinfacht und das Passsystem wieder stärker automatisiert, was für ein noch realistischeres Spielerlebnis sorgte. Die bekannten Spielmodi Freundschaftsspiele, Weltmeisterschaften, nationale Meisterschaften und der neue Champions-Cup für Clubs versprechen wochenlangen Spielspaß – schließlich dürfen Sie in vier Schwierigkeitsgraden in 15 Ligen mit 450 Vereinen und 48 Nationalteams an den Start gehen. Wow! Die Präsentation ist in gewohnt exzellenter TV-Qualität und lässt abgesehen von den etwas happigen Hardwareanforderungen kaum Wünsche offen. Auch die Animationen der Spieler sind butterweich und herrlich realistisch. In den 19 Original-Stadien kicken 250 Fußballer mit ihren „Original"-Gesichtern. Stars wie Beckham und Co. sind problemlos auszumachen. CHRISTIAN SAUERTEIG

FAZIT

CHRISTIAN SAUERTEIG

***FIFA 2003* macht nicht nur einen Höllenspaß, sondern ist auch zweifelsohne die realistischste Ausgabe der Serie, aber noch keinesfalls vollkommen. Dazu fallen im Mehrspielermodus noch immer etwas zu viele Tore. Wer mit diesem kleinen Manko leben kann, erwirbt für weniger als 20 Euro eine erstklassige Fußballsimulation für die Wartezeit auf *FIFA 2004*, das Mitte November erscheint.**



»Meister Proper verputzt seine Gegner.«

FIFA 2003

MINDESTENS: 400 Mhz, 128 MByte RAM, 220 MByte HD, Win95	**GENRE:**	Sport
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	EA Sports
	VERTRIEB:	EA
TEST IN AUSGABE: 12/2002	**INTERNET:**	www.electronicarts.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Beschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Gekickt wird zu viert an einem PC oder zu zweit via Netzwerk/Internet (1Sp./CD)
PC: 1-4 Spieler
NETZWERK: 2 Spieler
INTERNET: 2 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	91%
STEUERUNG	84%
GRAFIK	88%
SOUND	86%
MEHRSPIELER	88%

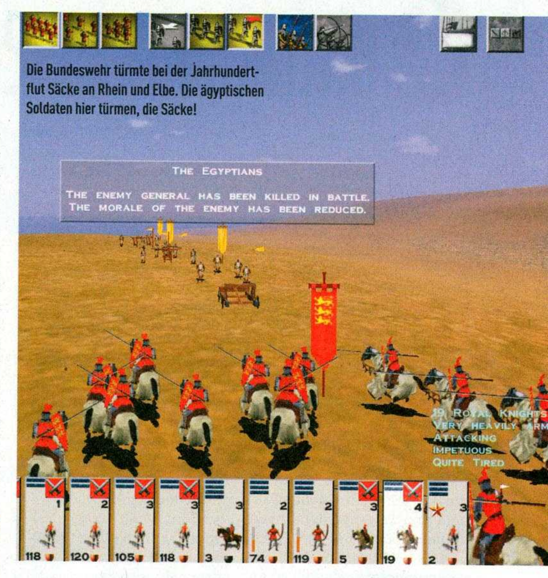
EINZELSPIELER 88%

SEHR GUT – Das beste Fußballspiel fast geschenkt? Weltmeisterlich!

Medieval Total War

Auf den ersten Blick entspricht *Medieval* seinem Vorgänger *Shogun: Total War*: Im rundenbasierten Teil des Spiels verwalten Sie Ihr Reich, errichten Burgen, Kasernen, Häfen, Schmieden und Dutzende anderer Einrichtungen, rekrutieren Soldaten und bilden Diplomaten, Spione und Meuchelmörder aus. Treffen am Ende einer Runde verfeindete Armeen aufeinander, so kommt es zur Schlacht. Als General dürfen Sie dann wahlweise Ihre Truppen selbst kommandieren oder den Computer den Ausgang des Gefechts berechnen lassen. Also alles wie gehabt? Es bedarf eines tieferen Blicks, um die zahlreichen Verbesserungen zu bemerken, die weit über eine bloße Steigerung der Grafikqualität hinausgehen. *Shogun* war bereits den Ideen seiner Zeit voraus, doch erst *Medieval* setzt konsequent und bis ins Detail durchdacht rundenbasierte Strategie und Echtzeit-Taktik in einem Spiel um. In den Echtzeitschlachten steht eine deutlich größere Einheitenvielfalt zur Verfügung: Über 100 Truppenarten – leichte und schwere Kavallerie und Infanterie, Bogen- und Armbrustschützen, Plänkler und später sogar Musketiere – decken das gesamte historische Spektrum ab. Das europäische Mittelalter bietet spielerisch deutlich mehr Abwechslung als Japans Feudalzeit. Ein Dutzend Völker prallen aufeinander. Der Religion räumt *Medieval* einen großen Stellenwert ein: Abendländische Kulturen müssen auf die Wünsche des Papstes Rücksicht nehmen oder die Exkommunizierung riskieren. Zuletzt Genannte führt häufig zu Aufständen in der Bevölkerung, verringerten Steuereinnahmen oder sogar zum Verlust von Ländereien an Rebellen.

CHRISTIAN SAUERTEIG



Die Bundeswehr türmte bei der Jahrhundertflut Säcke an Rhein und Elbe. Die ägyptischen Soldaten hier türmen, die Säcke!

FAZIT



Medieval gelingt der Spagat zwischen actionreichen Taktik-Schlachten und behäbiger, rundenbasierter Strategie. Dank der fein abgestimmten Schwierigkeitsgrade erwartet Gelegenheitsspieler und Profis eine optimale Herausforderung. Die enorme Langzeitmotivation, die Wiederspielbarkeit und der Mehrspielermodus übers Internet machen *Medieval* für alle Strategen zu einem echten Schnäppchen.

MEDIEVAL TOTAL WAR

MINDESTENS: 300 Mhz, 64 MByte RAM, 650 MByte HD, Win9x
TEST IN AUSGABE: 10/2002

GENRE: Strategie
PREIS: Ca. € 25,-
ENTWICKLER: Creative Assembly
VERTRIEB: Activision
INTERNET: www.totalwar.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch und Team-Deathmatch (1 Sp./CD)
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	85%
STEUERUNG	86%
GRAFIK	69%
SOUND	75%
MEHRSPIELER	83%

EINZELSPIELER

81%

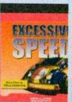
SEHR GUT – Zwei zum Preis von einem: Echtzeit-Taktik und rundenbasierte Strategie

DIE AKTUELLEN BUDGET-TITEL IM ÜBERBLICK


Medieval Total War


FIFA 2003 Classic


Dragonfarm


Excessive Speed


Catan – Die erste Insel


RTL Skispringen 2003


Star Trek – The Fallen


Die Gilde


Industriegigant 2


Beachlife


Robin Hood


Gold Games 7


Cultures Abenteuerbox



TITEL	GENRE	ANBIETER	BUDGET-WERTUNG	PREIS
Medieval Total War	Strategie	Activision	81%	€ 25,-
FIFA 2003 Classic	Sport	EA	88%	€ 20,-
Dragonfarm	Strategie	Koch Media	38%	€ 8,-
Excessive Speed	Rennspiel	Topware	50%	€ 5,-
Catan – Die erste Insel	Strategie	ak tronic	73%	€ 10,-
RTL Skispringen 2003	Sport	THQ	76%	€ 10,-
Star Trek – The Fallen	Action	Koch Media	68%	€ 8,-
Die Gilde	WiSim	JoWood	79%	€ 11,-
Der Industriegigant 2	WiSim	JoWood	70%	€ 20,-
Beachlife	WiSim	Eidos Interact.	70%	€ 20,-
Frontline Attack	Strategie	Eidos Interact.	63%	€ 20,-
Robin Hood (PT)	Strategie	Wanadoo	75%	€ 10,-

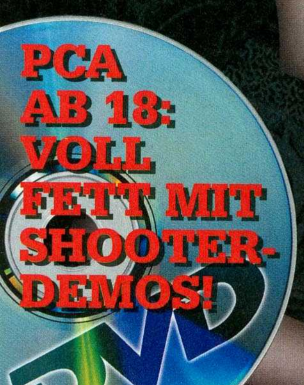
TITEL	GENRE	ANBIETER	BUDGET-WERTUNG	PREIS
Gold Games 7	Compilation	Ubi Soft	85%	€ 30,-
Duke Nukem Manh. Proj.	Action		64%	
IL-Sturmovik: Forg. Battles	Simulation		82%	
Jedi Knight 2	Action		85%	
Largo Winch	Adventure		68%	
Racing Simulation 3	Rennsimulation		57%	
The Elder Scrolls 3: Morrowind	Rollenspiel		87%	
The Partners	Lebenssimulation		55%	
Tom Clancy's Ghost Recon	Action		74%	
Tony Hawk's Pro Skater 3	Sport		79%	
Will Rock	Action		71%	
Cultures Abenteuerbox	Compilation	NBG		€ 35,-
Reise nach Nordland			80%	
Das achte Weltwunder			85%	



DAS FASZINIERENDE
STAR TREK TEAM
STAR TREK
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN
NEUER KURS FÜR ENTERPRISE?
BRENT SPINER INTERVIEW
DIE 10 BESTEN FILMSZENEN
GEWINNSPIEL
POSTER, NEWS, UVM.
10.09.03 IM HANDEL
STAR TREK
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN
#23
RATET MAL WER WIEDER DA IST...
DIE BORG KEHREN ZURÜCK IN...
ENTERPRISE
...WIDERSTAND IST ZWECKLOS
DATA ADIEU?
BRENT SPINER INTERVIEW
OZ VERLAG
DAS OFFIZIELLE STAR TREK MAGAZIN PRÄSENTIERT
STAR TREK
DAS RAUMSCHIFF
ENTERPRISE
SPECIAL #13
EXKLUSIVES ENTERPRISE POSTER!
ALLES ÜBER DAS BERÜHMTESTE RAUMSCHIFF IN DER STERNENFLOTTE!!!
- Alle 7 Schiffstypen -
- Tolles Gewinnspiel -
- Exklusive Bilder -
- Alle Fakten -
OZ VERLAG
DAS RAUMSCHIFF
ENTERPRISE®
SPECIAL
ALLE SIEBEN SCHIFFE!!!
EXKLUSIVE BILDER!!!
ALLE FAKTEN
DIE BESATZUNGEN
POSTER & PIN-UPs
06.08.03 IM HANDEL
OZ VERLAG

Achtung! Unzens Die PC-ACTION-

Jugendschutz ist gut und wichtig. Aber eben nur für Jugendliche. Deshalb gibt's ab sofort die PC-ACTION-Ab-18-Edition. Ungeniert und unzensiert mit Demos, Videos und Trailern zu **ALLEN WICHTIGEN** PC-Spielen auf DVD!



SPIELER FORUM

»Früher sah Rudolf Scharping noch sexy aus.«

»Der Begriff „Abriss-Birne" bekommt hier eine völlig neue Bedeutung.«

Gordon macht's französisch!



INVASION ist ein Mod für echte Gourmets. Kein Wunder also, dass die Entwickler aus Frankreich kommen.

Half-Life | Wir von der PC ACTION wollen unseren Lesern immer die allerbeste Qualität bieten. Daher haben wir auch diesen Monat wieder einen ganz besonders tollen *HL*-Mod für Sie. Das französische Add-on *Invasion* ist nicht nur technisch bemerkenswert, sondern hat auch spielerisch einiges auf dem Kasten. Die Einzelspielerkampagne wartet mit fünf riesigen Levels auf, die wiederum in 44 Karten aufgeteilt sind. Ein dickes Paket, das es in puncto Umfang locker mit Jennifer Lopez' Hintern aufnehmen könnte. Es gibt 16 Waffen, von denen zwölf brandneu sind. Alle sind praktisch und schön, doch der schmucke Flammenwerfer avancierte sofort zu unserem Liebling. Allerdings ist der vom Spieler steuerbare Panzer noch cooler, aber ein Panzer ist ja eher ein Fahrzeug als eine Waffe. Damit kämpfen Sie nicht nur gegen Fieslinge aus dem All, sondern auch gegen menschliche Gegner. Arschlöcher gibt es eben überall!

RESPEKT, MON CHÉRIE

Die Story fängt da an, wo die Original-Geschichte von *Half-Life* endet. Wieder einmal geht es um die bösen Black-Mesa-Buben und deren Jagd auf den Hauptcharakter. Das gab es zwar schon, aber spannend ist's trotzdem. Wirklich erstaunt waren wir über die Technik. Für die tollen Effekte und Texturen haben die Macher wirklich unseren Respekt verdient. Auf unserem Datenträger finden Sie übrigens nicht nur den kompletten Mod, sondern auch den brandaktuellen Patch, der sogar deutsche Untertitel bietet. Diverse Balancing-Probleme fixt dieses Update ebenfalls. *HL: Invasion* ist der Beweis dafür, dass Franzosen mehr draufhaben, als Atomwaffen in der Südsee zu testen und Kauderwelsch zu sprechen. AHMET ISCITÜRK

Info: www.hl-invasion.fr.st

AUF DVD

Mod: Half-Life
Autor: Invasion-Team
Filenamen: invasion_full.exe, invasion_patch1.1.exe
Voraussetzungen: Half-Life
Pro + Contra:
+ Geile Optik!
+ Riesen-Umfang
Fazit: „Wie Iscitürks Gemächt: schmackhaft und mit Riesen-Umfang!"

Daheim bei den Iscitürks

Wenn Sie wissen wollen, mit welchem Spielzeug unser Osmane seine Kindheit verbracht hat, haben wir den passenden GTA-Mod NEW WEAPONS.

GTA: Vice City | Ahmet Iscitürk ist in einer rauen Gegend aufgewachsen. Während andere Kinder mit Barbie und Lego spielten, lieferte er sich als Vierjähriger gnadenlose Straßenkämpfe mit anderen Gastarbeiter-Kindern. Als Waffe diente damals alles, was so in Muttis Küche herumlag: Schlagringe, Auspuffanlagen, Besen, Messer, Scheren und Stühle. (Das war natürlich nur Spaß! In Wirklichkeit lagen da immer nur Lappen, Putzschwämme, Kochlöffel, Staubsauger, Kopftücher und anderer Kram rum, den frau braucht.) Der *New Weapons*-Mod für *GTA: Vice City* ist jedenfalls nicht nur für Ausländer absolute Pflicht! Zusätzlich gibt es ein cooles Lenkrad- und Force-Feedback-Tool. Mit *Paper Jam 13* darf die beste Radiosendung der Welt diesen Monat natürlich auch nicht fehlen! Dass die Zahl 13 wirklich Pech bringt, musste der Moderator und Erfinder von *Paper Jam* am eigenen Leib spüren. Seine 13-jährige Dackelhündin Hedwig hat sich mit seinem Drogendealer aus dem Staub gemacht. AHMET ISCITÜRK

Info: www.paperjam.de.vu

AUF DVD

Mods: GTA: Vice City
Autor: Unruhe-Herd and Friends
Filenamen: paperjam13.exe, Unruheherd.exe
Voraussetzungen: GTA: Vice City
Pro + Contra:
+ Top-Mucke
+ Coolste Waffen!

Fazit: „Diese Files machen uns zu besseren Menschen!"

INHALT

PAPER JAM 13

1. Cappuccino – Nichts zu verlieren
2. Ede Whiteman – Er ist ein Penner
3. Las Vegas – Tanzen
4. Da HipHop Messiah feat. Augustina – What are you doing with me
5. Headzwerk – 2 Smaragde (portaMix)
6. Sick And Wired – Subdue
7. SCAMP – Du und Ich
8. Medienwirksam präsentieren: oGUZe & Jessica – Carpe Diem
9. Indigo – Destroy Me
10. Triada Klan – Grustx W Serdcah
11. Daniel Iorio, Mike Burn & Mark Hewer – Let It Go
12. GerardMC – Drawed Up
13. Ede Whiteman – Silicon-Titten
14. tide – Metasicht
15. Nekst86 – Sinneswandel
16. Wüstenplanet feat. Nadine – Pain

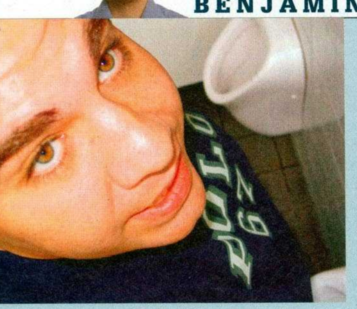
»Im Beate-Uhse-Katalog gibt es allerhand interessantes Zeugs.«

WAS WILLST DU?

Sie kennen einen brillanten Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an spielerforumsgott@pcaction.de.

BESSERWISSER

BENJAMIN BEZOLD ÜBER SEINEN AMTSANTRITT



»Himmel, hilf, ich find ihn nicht!«

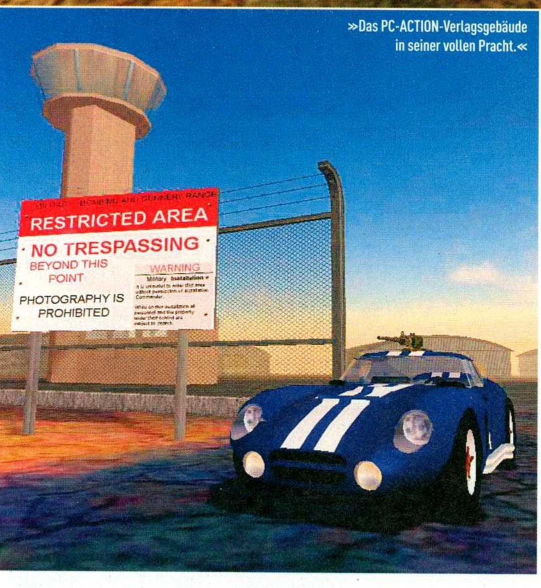
Platz da!

Endlich gehört das Spielerforum mir! Jahrelang habe ich an Ahmets Stuhl gesägt, vergangenen Monat ist er gekippt. Dabei war mir jedes Mittel recht. Kurz vor den Master-Terminen der DVD habe ich manchmal heimlich Modfiles vom Server gelöscht. Mann, hat der Arme da einen Anschiss bekommen! Besonders fies waren meine gefaketen E-Mails. Darin gab ich mich als Modder aus und laberte von irgendwelchen bescheuerten Projekten. Und der Depp hat das auch noch gedruckt. Na ja, jetzt ist er endlich weg und ein kompetenter, gut aussehender Redakteur betreut das Spielerforum. Mein absolutes Lieblingsspiel im Online-Bereich ist *Battlefield 1942*. Über ein Gigabyte Mods & Maps habe ich für den Blockbuster diesen Monat herangekarrt. Wahnsinn, oder? Eine große Zukunft sage ich ferner *RtCW: Enemy Territory* voraus. Vielleicht läuft es ja sogar *Counter-Strike* den Rang ab. Ehrlich gesagt, hoffe ich das. Denn *CS* hängt mir mittlerweile ziemlich zum Hals raus. Zum Schluss noch eine Bitte an alle Mod-Entwickler: Verzichten Sie auf GEMA-pflichtige Musikstücke. Immer wieder müssen wir vielversprechende Projekte von der DVD schmeißen, nur weil im Hintergrund ein bekannter Soundtrack dudelt. So, und jetzt wünsche ich Ihnen viel Spaß mit unserem „neuen" Spielerforum.

Hau den Lukas!

PC ACTION gibt Ihnen die Keule. Beim BF-1942-Mod SIEGE prügeln Sie den Gegner mit Schwertern und Morgensternen krankenhausreif.

»Rittersport ist Mord.«



»Das PC-ACTION-Verlagsgebäude in seiner vollen Pracht.«

Battlefield 1942 | *Battlefield*-Rekruten haben's schwer. Kaum steht das neue Add-on *Secret Weapons of WW2* im Laden, schiebt PC ACTION auch noch über 500 Megabyte Mods hinterher. Was soll man da zuerst zocken? Wir haben die Antwort: Alles natürlich! Ganz herzlich bedanken für die gewaltige Datenmenge möchten wir uns an dieser Stelle bei MiG von battlefield-1942.net. Er trieb unter anderem die wohl außergewöhnlichste *Battlefield*-Erweiterung aller Zeiten für Sie auf: *Siege* verschlägt Sie direkt ins finstere Mittelalter. Hier hauen Sie sich mit Schwertern und Hellebarden gepflegt und virtuell die Köpfe ein. Die beiden Karten unserer Alpha-Version (auf DVD) sind simpel gestrickt. Eine Partei hockt in einer Stadt oder Festung und versucht, die Angreifer abzuwehren. Ein leichtes Unterfangen? Mitnichten! Denn die Belagerer rücken mit Türmen und Katapulten an, um die Mauern zu überwinden. Anfangs standen wir *Siege* eher skeptisch gegenüber. Oft arten die Zweikämpfe nämlich in eine Art Kindergeburtstag-Fangenspiel aus. Haben Sie aber erst mal einen Server mit tapferen Rittern gefunden, geht ordentlich die Post ab. In der Redaktion konnte sich der „Anno-dazumal-Mod" mittlerweile sogar einen festen Platz in der mittäglichen *Battlefield*-Runde erkämpfen. Und wann greifen Sie zum Schwert?

UNTER SCHWARZER FLAGGE

Sie haben nicht genug Kohle für das Spiel zum Kinokracher *Fluch der Karibik*, wollen aber heiße Piraten-Action auf Ihrem PC erleben? Dann haben wir das Richtige für Sie. Nämlich eine frische Version (Alpha 0.21) von *Pirates*. Zwei der

fünf Karten sind neu. Außerdem hat das Team um „Captain Guy Smiley“ viel am Spielprinzip verbessert und nervige Programmfehler ausgemerzt. Na dann, Mast und Schotbruch!

GIB GUMMI!

Auf dem Highway ist die Hölle los! So in etwa lautet das Motto bei *Interstate 1982*. Mit schwer bewaffneten Sportwagen brettern Sie über die Autobahn und ballern die Konkurrenz von der Piste. Gesetzeshüter gibt es keine. Ziel des Mods: Natürlich die gegnerische Flagge erobern, was denn sonst? Das Waffenarsenal der neun Boliden ist weit gefächert und reicht von Minen über MGs bis zum Raketenwerfer. Auch wenn die Cockpitgrafiken in der vorliegenden Alpha (auf DVD) noch ziemlich arm und die Karten in etwa so abwechslungsreich wie das Mittagessen eines PCA-Schreibsklaven sind, dem Spielspaß tut das wenig Abbruch. Vorausgesetzt, Sie stehen auf futuristische Autorennen à la *Mad Max*.

FEUCHTES VERGNÜGEN

Für die Wasserratten unter unseren Lesern haben wir ein richtig leckeres Fresschen auf die DVD geschmissen. Den Fun-Mod *HydroRacers*. Protagonisten der Erweiterung sind pfeilschnelle Rennboote. Fragen Sie uns bitte nicht nach der genauen PS-Zahl. Aber so viel ist klar. Es stecken verdammt viele Pferdestärken unter den Hauben. Da kann selbst Michael Schumachers Luxusyacht nicht mithalten. Neue Karten gibt es in *HydroRacers* keine. Wäre ja auch nicht gerade sinnvoll, denn Hauptschauplatz ist nun mal das Meer. Und das sieht doch fast immer gleich aus. Am Spielziel, dem Erobern und Halten von Stützpunkten, haben die Entwickler nichts geändert. Bis auf die Karte Korallenmeer. Dort sollen Sie die feindlichen Wasserplattformen zerstören. Womit? Na, mit Ihren Bordwaffen natürlich. Torpedos, Raketen, Kanonen und MGs stehen zur Wahl. Wem die Seegefechte in *Battlefield* zu lahm sind, sollte unbedingt *HydroRacers* ausprobieren.

DAS WIRD EIN HEISSER HERBST

Zum Schluss wollen wir Sie noch auf die nächste Ausgabe heiß machen. Dann nämlich präsentieren wir Ihnen zwei geniale Kartensammlungen des weltberühmten Clan der Doppelnullen. Das *BF 1942*-Mappack Volume 3 umfasst sechs Mehrspielerlevels, die Sie unter anderem auf eine idyllische Südseeinsel (Hagano) und in eine Kleinstadt an der Wolga (Downtown) verschlagen. Die Qualität ist – wie die der PC ACTION – fantastisch. Selbes gilt für das erste *Desert Combat*-Mappack der Doppelnullen. Dessen acht Online-Karten bringen die Wüste zum Beben. Wenn Sie die Sammlung daddeln wollen, benötigen Sie den beliebtesten *Battlefield*-Mod aller Zeiten, *Desert Combat*. Die neueste Version (0.39) finden Sie schon diesen Monat in Form eines riesigen Patches auf der DVD. Sollten Sie *DC* noch nicht auf der Festplatte haben, installieren Sie zuerst Version 0.38 von unserer Silberscheibe der Ausgabe 09/2003. BENJAMIN BEZOLD

Info:
www.battlefield-1942.net; www.clan00.de; www.planetbattlefield.com/siege; www.bfpirates.com; www.bf1982.com; www.planetbattlefield.com/bf2029/hydroracers

AUF DVD

Mods und Maps: Battlefield 1942
Mods und Maps: Battlefield 1942
Filenamen: DesertCombat _0[1].39K_Patch.exe, siege.exe, bfpirates_alpha21_full_install.zip, interstateA11.rar, interstateA11to A12.rar, hydroracers_1_0.exe, hydroracers_1_0c.exe, cis_alpharc02_setup.exe, CiS02a_Patch.exe
Voraussetzungen: Battlefield 1942
Pro + Contra:
+ Masse und Klasse
+ Über 500 Megabyte Daten!
Fazit: „Ja is' denn scho' Weihnachten?“



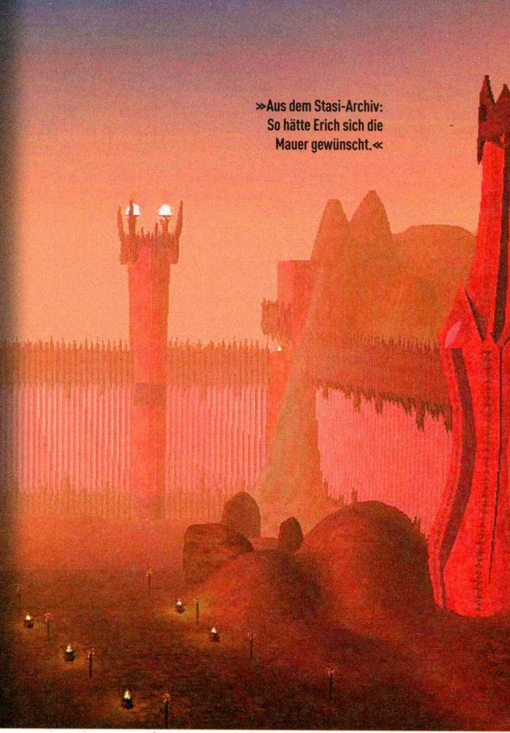
»Warum heißt es eigentlich „die Segel streichen“? Die gelbe Farbe sieht doch super aus?«

»Alle Kinder fahren Boot, nur nicht Kai, den fraß der Hai.« (Ja, zu dem Bild fiel uns nichts Besseres ein.)

Bevor's Feindkontakt gibt, müssen Sie bei Downtown erst mal übers Wasser.

Mach 'nen Schleuderkurs!

Bock auf einen Trip nach Mittelerde? Kein Problem. Den Fahrschein lösen Sie mit dem MORROWIND-MOD ABENTEUER MITTELERDE.



»Aus dem Stasi-Archiv: So hätte Erich sich die Mauer gewünscht.«

Morrowind | Kaum ein anderer Mod wird in der *Morrowind*-Fangemeinde sehnlicher erwartet als Abenteuer Mittelerde. Seit rund einem Jahr werkeln Master G. (Meister G-Punkt? Ob das seine Freundin bestätigen kann?) und sein Team an dieser Total Conversion, die ohne Hauptprogramm lauffähig sein soll. Zur Jahreswende wollen die Jungs und Mädels die Programmierarbeiten abschließen. Die Features hören sich vielversprechend an: Die Rede ist von fünf spielbaren Rassen, rund 100 Zaubersprüchen, über 40 Waffen und einer Spielfläche, die größer als die *Morrowind*-Insel Vvardenvell werden soll. Über 200 Aufträge sind geplant. Nicht alle beziehen sich auf den Ringkrieg. Im Mittelpunkt steht das „Leben in Mittelerde" (Zitat G-Punkt). Sie dürfen aber auch die großen Ereignisse aus Tolkiens Romanen erleben, etwa die Schlacht um Helms Klamm. Dort kämpfen Sie an der Seite von Aragorn und Co. gegen die Armeen Saurons. NIELS DIEKMANN

»Erfindungen, die kein Schwein braucht: Vibrator für Dinosaurier.»

Info: www.ame.webmk.de

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE	WAS GIBT'S 'N DA?
SPIELE & MODS		
Alles	www.extreme-players.de	Nach eigenen Angaben sind die „Extreme Players" ja pervers. Auf ihrer Seite gibt es irgendwie alles und das finden wir schön!
Rainbow Six	www.RainbowSix.org	Alles, was mit *Rainbow Six* zu tun hat, wird von Herbert Mrha (Schreibt sich wirklich so!) aufgearbeitet!
Splinter Cell	www.splintercelluniverse.de	Ubi Softs Agenten-Abenteuer steht bei Moddern ganz hoch im Kurs. Hier gibt's alles zu dem Thema.
Alles	www.00network.org	Die Doppelnullen widmen sich hier vielen Themen des Lebens. Es gibt eben nicht nur *Counter-Strike* auf der Welt.
Battlefield 1942	www.battlefield-1942.net	Alles zum Thema *Battlefield* und noch vieles mehr. Mittlerweile geht auf der Seite echt die Post ab!
Battlefield 1942	www.panzerfahren.de	Der Name der Seite ist zwar doof, doch dafür ist der Inhalt eine echte Bereicherung für die Datenautobahn!
Alles	www.modguide.de	Diese Seite informiert Sie über so ziemlich alles, was in der Modding-Szene abgeht. Eine echte Perle im WWW-Dschungel!
Mafia	www.thirdperson.de	Hier gibt es alle News, Files und Tools zu den beliebtesten Third-Person-Titeln. *Splinter Cell*? *Mafia*? *Hitman*? Hier werden Sie fündig!
Warcraft 3	www.warcraft.de	Alles, was man über den Echtzeit-Knaller wissen muss, finden Sie auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht!
GTA 3	www.planetgta3.de	Innerhalb kürzester Zeit entwickelte sich *GTA 3* zu einem der beliebtesten Games des Jahres. Hier gibt's alles für den Gangster von Welt.
Half-Life	www.planethalflife.com/modcentral	Hier finden Sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Site zur Pflicht!
Counter-Strike	www.halflife.de	Alles zum Thema *Half-Life* und *Half-Life 2*. Schon jetzt ein Klassiker im World Wide Web!
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle *Counter-Strike*-Page der Entwickler. Vor allem gibt es Insiderinformationen und jede Menge heißer Screenshots.
Counter-Strike	www.clan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen" nennt. Hier gibt's so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zocken!
Firearms	www.firearmsmod.de	Offizielle deutsche Seite. Surfen Sie auf diese Homepage, falls Sie etwas über diesen *Half-Life*-Mod wissen oder ihn saugen möchten.
Operation Flashpoint	www.ofp-editing.de	Das Eldorado für alle Hobby-Kartenbastler!
FIFA	www.fifa-news.de	Wer auf EAs Fußballserie abfährt, muss sich diese Seite bookmarken. Selbst Lothar Matthäus findet diese Seite total spitze!
MoH: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fanseite zu *MoH: AA* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
Serious Sam 2	www.serioussam.de	Höchst offizielle Seite. Hier könnten Sie alle Gimmicks abstauben, wenn Sie diese nicht schon auf unserer DVD finden würden.
Jedi Knight	www.darth-sonic.de	Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das *Star Wars*-Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.
Enemy Territory	www.planetwolfenstein.de	Die größte deutsche Fanseite für *Enemy Territory*. Sehr aktuelle News, viele Downloads und hervorragende Tipps.
Flight Simulator	www.flugsimulation.com	Große Webseite zu Microsofts *Flight Simulator*-Serie. Hier finden Sie neben News auch neue Flugzeuge und Szenerien.
COMMUNITY		
Clan-Seite	www.mymtw.de	Die Seite des erfolgreichsten deutschen Clans mTw.aTn. Sehr informativ und immer auf dem neuesten Stand. Ein Pflichtbesuch für Sie!
Clan-Seite	www.schroet.de	Die Homepage des bekannten Clans Schroet Kommando. Auch hier gibt es allerlei rund um das Thema *Counter-Strike*.
Szene-Seite	www.cs-scene.de	Viele Neuigkeiten aus der Clan-Szene. Surfen Sie auf diese Seite, um zu erfahren, was in der Community abgeht.



Auf's Kreuz gelegt

Nachschub für alle Enemy-Territory-Jünger: Bei MML CHURCH geht in der Kirche die Post ab.

RtCW: Enemy Territory | Die Jungs von planetwolfenstein.de haben uns diesen Monat mit einer richtig fetten Karte versorgt. In MML Church dreht sich alles um ein sagenumwobenes Artefakt, das die Achsenmächte aus einer mittelalterlichen Kirche stehlen sollen. Ein spannender Kampf zwischen Orgel und Altar entbrennt. Vor allem grafisch hält MML Church locker mit dem Hauptprogramm mit. Was bei CTF Kothet nicht gerade der Fall ist. Die ist sehr simpel gestrickt, eine reine Fun-Map eben. Wenn Sie wissen wollen, wie echte Profis in *Enemy Territory* zu Werke gehen, sollten Sie sich unsere beiden Demos reinziehen. Eine zeigt zum Beispiel das Finalspiel des ESL ET Opening Cup WinnerBrackets. Dort trafen zwei der besten deutschen *ET*-Clans aufeinander. Ein sehr spannendes Match mit einem Herzschlagfinale. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.planetwolfenstein.de

AUF DVD

Maps und Demos: RtCW: Enemy Territory
Autor: Diverse
Filenamen: ctf_kothet.zip, how_to.zip, hx_vs_pod_oasis_radar.zip, mml_church_et_v1.zip
Voraussetzungen: RtCW: Enemy Territory
Pro + Contra:
+ MML Church ist der Hit!
+ Sauspannende Demos
Fazit: „Endlich machen Kirchenbesuche Spaß."

Unerhört!

Konkurrenz für unseren Dauerbrenner Paper Jam. Der offizielle SIM CITY 4-SOUNDTRACK rockt die Hütte.

Sim City 4 | Musik für lau, wo gibt's das schon? Bei PC ACTION natürlich. Dieses Mal sogar in doppelter Ausführung. Neben der 13. *Paper Jam*-Folge finden Sie auf unserer Silberscheibe den offiziellen Soundtrack zum Strategie-Highlight *Sim City 4*. Im Einzelnen sind das zwölf coole Stücke, unter anderem von den Humble Brothers, Jerry Martin oder Bob Marshall. Und jetzt bringen Sie Ihren MP3-Player gefälligst zum Glühen! BENJAMIN BEZOLD

Info: http://simcity.ea.com

AUF DVD

Musik: Sim City 4
Autor: Diverse
Filename: SimCity4Soundtrack.zip
Voraussetzungen: MP3-Player
Pro + Contra:
+ Fetziger Soundtrack
− Musikrichtung nicht jedermanns Geschmack
Fazit: „Was für ein Ohrenschmaus!"

HÖR ZU!

Diese Titel gibt's auf der DVD und auf die Ohren:

1. Without Form
2. Terrain
3. Parallel View
4. By The Bay
5. Rush Hour
6. No Gridlock
7. Re-Development
8. The New Hood
9. Bohemian Street Jam
10. Night Owl
11. Epicentre
12. Shape Shifter

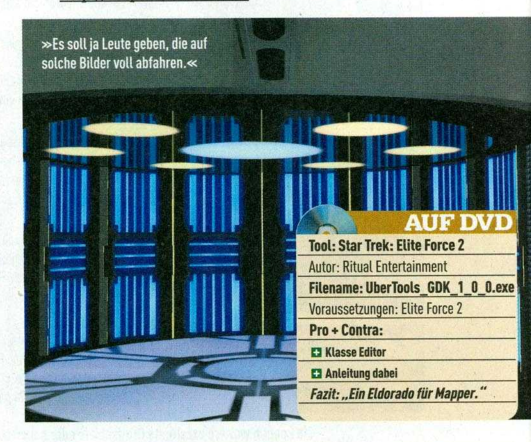

»Haben Frauen immer auf Vorrat: Tampons.«

Spitzohr sei wachsam!

Jetzt kann's losgehen: Der offizielle LEVEL-EDITOR ZU ELITE FORCE 2 ist da.

Elite Force 2 | Hobby-Mapper aufgepasst! Ritual Entertainment hat das offizielle „Development Kit" für *Elite Force 2* veröffentlicht. Bis die ersten Mods für den *Star Trek*-Shooter an den Start gehen, ist also nur eine Frage der Zeit. Besonders vielversprechend hört sich das Projekt Enterprise NX-01 an. In diesem storylastigen Mod schlüpfen Sie in die Rolle von Lieutenant Malcolm Reed, dem Waffenoffizier der ersten Enterprise. Mit Captain Archer, Dr. Phlox und Sub-Commander T'-Pol untersuchen Sie einen mysteriösen Angriff auf ein Andorianer-Schiff. Wer *Elite Force 1* sein Eigen nennt, kommt übrigens auch in den Genuss der Erweiterung, allerdings ohne Story. Ebenfalls vormerken sollten Sie sich The Enterprise E-Project sowie Virtual Voyager. Wann die drei Einzelspieler-Erweiterungen erscheinen, steht noch in den Sternen. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.scifiheaven.net/nx01
www.ef2modders.com
http://teep.eliteforce.com

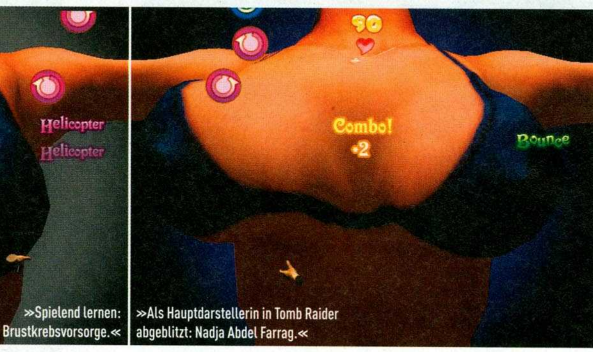

»Es soll ja Leute geben, die auf solche Bilder voll abfahren.«

AUF DVD

Tool: Star Trek: Elite Force 2
Autor: Ritual Entertainment
Filename: UberTools_GDK_1_0_0.exe
Voraussetzungen: Elite Force 2
Pro + Contra:
+ Klasse Editor
+ Anleitung dabei
Fazit: „Ein Eldorado für Mapper."



»Spielend lernen: Brustkrebsvorsorge.«



»Als Hauptdarstellerin in Tomb Raider abgeblitzt: Nadja Abdel Farrag.«

Frontal Assault

Es gibt blöde Spielideen. Manche davon sind so blöd, dass sie schon wieder gut sind. *Frontal Assault* fällt eindeutig in diese Kategorie. Klar, dass wir von PC ACTION den Schwachsinn unterstützen. Bei dem Spiel geht es darum, zwei mächtige Möpse ... pardon, Brüste mit einer virtuellen Hand zum Schwingen zu bringen. Die Dinger wie bei *Ballermann 6* einfach zu begrapschen, reicht jedoch nicht. Im Gegenteil! Ähnlich wie bei bekannten Tanzspielen zeigen herabfallende Symbole an, welche Bewegung gefragt ist. Je nachdem wo Sie Hand anlegen, sorgen Sie für einfache „Swinger", „Bouncer" oder den „Helicopter". Wer sich unter diesen Begriffen nichts vorstellen kann, spielt bitte weiter *Anstoß 4*. Die Maussteuerung ist am Anfang recht knifflig. Hohe Punktzahlen erfordern einige Übung. Packen Sie es an! Wir zählen auf Sie! JOACHIM HESSE

Info: http://fa.xmunkki.org

KOMMENTAR

JOACHIM HESSE

Frontal Assault ist DAS Spiel für Chauvis! Wer unsere Cover-Girls früherer Ausgaben vermisst, bekommt jetzt vollbusigen Ersatz. Und spielbar ist der Spaß auch noch. Wer kann da schon Nein sagen?

Titel	Story	Spielt sich wie	Download und Fazit
234-GLEICHE Denkspiel 0,4 MByte (Spiel auf DVD)	Finden Sie gleiche Karten! Richtige Männer stürzen sich auf den ultimativen Gedächtnistest: Viererpärchen suchen. Da es in dem Spiel um Können und Zeit geht, steht Ihnen ein stressiges Hirntraining bevor.	*Memory* mit ein paar Zusatzoptionen	www.tsspiele.de Mit *234-Gleiche* erwartet Sie zwar kein Grafikfeuerwerk, aber ein ordentliches Gedächtnistraining.
BAKTINET Denkspiel 5,1 MByte (Spiel auf DVD)	Von oben fallen Pillen ins Bild, mit denen Sie Bakterien auflösen – vorausgesetzt, alles hat die gleiche Farbe. Das Spiel verfügt über ganze zwölf Levels und einen Sechsspielermodus! Rezeptfrei!	*Dr. Mario, Columns* oder *Tetris*	www.bakti.net Hervorragend, was die deutschen Entwickler Scienide hier abliefern! Das Spiel macht hochgradig süchtig.
BLUE KLIK Denkspiel 2 MByte (Spiel auf DVD)	Denkspielmonat bei PC ACTION! *Blue Klik* ist eine Sammlung von drei Tüftelspielen. Das Hauptziel aller Spiele ist es, das Spielfeld leer zu räumen. Ein Video führt Sie ins Spielprinzip ein.	*Columns* oder *Boxit* (vom gleichen Hersteller)	www.hollwitz.de Grafisch unspektakulär, spielerisch gut. Alle drei Spiele lassen sich auf Highscore zocken und sorgen für Kurzweil.
CRUEL WARS Action 2,5 MByte (Spiel auf DVD)	Im Jahr 2041 verteidigen Sie mit dem Flugzeug-Prototypen Cruelwarrior die Erde gegen Marsianer. Jeder Treffer raubt Ihnen Energie, ballern Sie die Gegner also besser vorher mit Raketen oder MG ab.	*R-Type* in der polnischen Fernsehfassung	http://home.arcor.de/raoudi PC-ACTION-Leser Rudolf Unruh beglückt Sie mit einem etwas ruckeligen, aber spielbaren 2D-Ballerspiel.
FARBENSPIEL DX Denkspiel 2,2 MByte (Spiel auf DVD)	Bei *Farbenspiel DX* müssen Sie alle Steine auf dem Spielfeld auflösen. Sie bewegen auf 48 Feldern Quadrate mit der Maus über andere Steine. Übersprungene Blöcke lösen sich auf oder wechseln die Farbe.	Uns fallen langsam keine Denkspiele mehr ein.	www.hollwitz.de Was für die anderen Spiele von Frank Hollwitz gilt, das gilt auch für *Farbenspiel DX*: Knobelfans installieren es!
METEOR Action 0,7 MByte (Spiel auf DVD)	Mit Ihrem Raumschiff schießen Sie für Punkte Meteoriten und andere Gegenstände ab. Wenn Sie einen Gegner treffen, schreibt Ihnen das Spiel zehn Punkte gut, feuern Sie daneben, verlieren Sie zehn.	*Asteroids*, spielerisch wie grafisch	www.ab-tools.de Zum Starten des Visual-Basic-Spiels benötigen Sie die Microsoft-Datei VBrun60.exe aus dem Internet.
WINMAZE Ego-Shooter 4,7 MByte (Spiel auf DVD)	Bewaffnet mit bunten Geschossen, feuern Sie in Katakomben auf lustige Smiley-Gesichter. Im Mehrspielermodus ballern Sie über das Internet gegen menschliche Gegner.	*Devastation*, da sind die Gegner auch strohdumm!	www.winmaze.de Nett, aber monoton. Besonders im Solomodus, da die Feinde dort ähnlich wie Ahmet Iscitürk keine KI aufweisen.

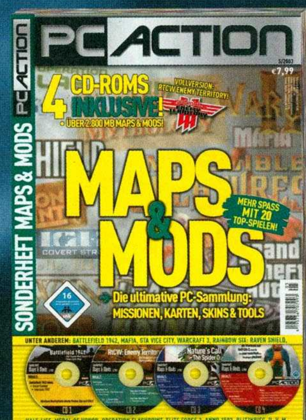
Sie kennen weitere exzellente Gratisspiele oder haben sogar selbst ein Meisterwerk programmiert? Melden Sie sich unter gratisspiele@pcaction.de!

Abräumen & sparen

Wer jetzt beim PC-ACTION-Miniabo zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für € 9,90 gibt's 3 Ausgaben PC ACTION + ein Sonderheft Ihrer Wahl. Also gleich draufhalten!



PC ACTION: Actionspiele
Satte 48 Vertreter des beliebtesten aller Genres wurden von der Redaktion getestet, dazu gibt's Tuning-Tipps und Cheats zu den wichtigsten Titeln des vergangenen Spielejahres. Auf der Begleit-DVD finden sich neben 20 aktuellen spielbaren Demoversionen zusätzlich 835 Megabyte an Maps und Mods.



PC ACTION: Maps & Mods
Vier CD-ROMs, gefüllt mit 2.800 Megabyte an Maps & Mods, bietet das gleichnamige Sonderheft der PC ACTION. Massenhaft Zusatzkarten, Kampagnen, Skins und Tools zu 20 aktuellen Top-Spielen sollten Ihnen Motivation genug liefern, um auch nach dem Durchzocken des Hauptprogramms erneut in Ihre virtuelle Lieblingswelt abzutauchen.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC ACTION, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

☒ JA, ich möchte das Miniabo der PC ACTION.

☐ **Senden Sie mir drei Ausgabean der PC ACTION mit DVD + 1 Sonderheft für € 9,90!**
☐ **Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit CD-ROM + 1 Sonderheft für € 9,90!**

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer *(für evtl. Rückfragen)*

E-Mail-Adresse *(für weitere Informationen)*

Gefällt mir PC ACTION, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC ACTION wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

☐ **„PC-ACTION-Sonderheft Actionspiele"** (Artikelnr. 002333)
☐ **„PC-ACTION-Sonderheft Maps & Mods"** (Artikelnr. 002357)

Lieferung nur, solange Vorrat reicht

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

PA MI 01

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

Fast and Furious

Holen Sie sich jetzt den superschnellen Internetzugang Q-DSL home von QSC.
Als fettes Dankeschön gibt´s ein Jahr PC Action kostenlos im Abo!

Exklusiv für PC ACTION-Leser reduzierter Aktivierungspreis: Nur noch € 59,- statt € 159,-!



Sie wollen eine DSL-Flatrate mit optimalem Preis-Leistungsverhältnis? Sie möchten eine schnelle Datenübertragung und den schnellen Download mehrerer Dateien gleichzeitig? Sie wollen High-Performance-Online-Gaming? Dann entscheiden Sie sich noch heute für den superschnellen DSL-Anschluss von QSC (Leistungsvariante Q-DSL home) und Sie erhalten als Dankeschön PC Action ein ganzes Jahr lang KOSTENLOS im Abo! Weitere Informationen und das Bestellformular finden Sie unter: www.pcaction.de/qdsl.

QINNIE EVOLUTION

EVOLUTION



Einfach online bestellen:

www.pcaction.de/qdsl

SPIELE TIPPS



EINSENDE-HINWEISE

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogrammes erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
8. Wir drucken Ihre Tipps & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!" Cheats, Codes und Kurztipps werden mit Beträgen zwischen 10 und 50 Euro entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben! Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
9. Cheat-Programme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC ACTION
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

KURZTIPPS

SPIELETIPPS

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*

TÄGLICH VON 8 BIS 24 UHR

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

FAX-ABRUF

So funktioniert's: Stellen Sie Ihr Faxgerät auf die Funktion „Faxabruf" (ggf. im Handbuch unter „Faxabruf" bzw. „Faxpolling" nachschlagen). Anschließend wählen Sie die jeweils angegebene Faxnummer plus die entsprechende Nummer der gewünschten Tipps – sofort bekommen Sie die Lösung druckfrisch auf den Tisch. Die Gebühren in Höhe von 1,86 €/Minute werden dann auf Ihrer nächsten Telefonrechnung ausgewiesen.

FAX-DURCHWAHL: 0190-829067-XXX

TITEL	SEITEN-UMFANG	NUMMER
Die Sims: Megastar, Allg.	2	9
Enter the Matrix, Kompl.	6	3
Fluch der Karibik, Kompl.	4	7
Freelancer, Kompl.	8	24
Gothic 2, Kompl. Teil 1	6	21
Gothic 2, Kompl. Teil 2	6	22
GTA Vice City Monsterstunts	2	13
GTA Vice City Special	8	5
GTA Vice City, Kompl.	12	6
Hitman 2, Kompl.	8	8
I.G.I. 2: Covert Strike, Kompl.	6	1
Indiana Jones 6, Kompl.	6	4
Mafia, Kompl.	8	12
Morrowind, Allg.	2	14
NWN: Der Schatten von Undernzit	4	11
Praetorians, Allg.	2	27
Rainbow Six 3: Raven Shield, Allg.	4	29
Rise of Nations, Allg.	4	10
Sim City 4, Allg.	2	23
Splinter Cell, Kompl.	16	28
Star Trek: Elite Force 2, Kompl.	6	2
Star Wars Galaxies, Allg.	4	16
Tomb Raider: Angel of Darkness	8	26
Tron 2.0, Profi-Tipps	4	17
Vietcong	4	15
Warcraft 3, Kompl. Teil 1	8	19
Warcraft 3, Kompl. Teil 2	4	20
Warcraft 3, Techtree	2	18
Warcraft 3: The Frozen Throne	6	25



Hilf mir mal kurz!

Grüne Feinde im Sommerregen. Mit unseren Cheats können Sie dem Spiel ein völlig neues Flair verpassen.

JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

Öffnen Sie die Konsole, indem Sie die Shift- und Zirkumflex-Taste gleichzeitig drücken. Nachdem Sie **helpusobi 1** eingegeben haben, können Sie folgende Codes benutzen:

Cheats	Wirkung
god	Unverwundbarkeit/Gott-Modus
noclip	Durch Wände gehen/Ghost-Modus
give all	Alle Gegenstände und Waffen verfügbar
give ammo	Zusätzliche Munition
give health	Volle Gesundheit
give armor	Mehr Rüstung
suicide	Selbstmord
quit	Spiel beenden

Wahl der Charaktermodels:
Sie können verschiedene Charaktere erscheinen lassen, die sich Ihrer Gesinnung entsprechend (gute Seite der Machtseite, dunkle Seite und Kultisten) verhalten.

Öffnen Sie die Konsole wie gehabt und geben Sie **helpusobi 1** ein.
Mit „NPC spawn x" erschaffen Sie den entsprechenden Charakter.
Mit „playermodel x" schlüpfen Sie in die Rolle der gewählten Spielfigur.

Hier die Charakter-Liste:

Assassin_droid
Atst
Boba_Fett
Chewi (Empfehlung von Herrn Steidle!)
Desann
Galak
Gonk
Gran
Human_merc
Imperial
Interrogator
Jan
Jawa (Empfehlung von Herrn Wollner !)
Jedi
Jedi2
Jeditrainer
Kyle
Luke
Merchant
Monmothma Mutant_rancor
Noghri
Prisoner
Probe
Protocol
R2d2
R5d2
Ragnos
Rancor
Rax
Rebel
Reelo
Rockettrooper
Saboteur
Stormtrooper
Tavion
Tusken

Alle Protagonisten finden Sie im Spielunterverzeichnis „Gamedata\base" in der Datei **assets1.pk3.**

In Außenlevels mit lausigem Wetter wie auf Hoth oder beim Säureregen bei Vaders Burg dürfen Sie sich als Wettergott austoben. Öffnen Sie die Konsole wie gehabt und geben Sie **helpusobi 1** ein.

Jetzt tippen Sie **r_we** ein.
Und dahinter das Wunschwetter:

clear
freeze
wind
gustingwind
lightrain
rain
acidrain
heavyrain
snow
spacedust
sand
fog
heavyrainfog
light_fog
outsideshake
outsidepain

Zudem können Sie vorhandenen Nebel bunt gestalten:
r_fogColor x y z (Farbanteile von x rot, y grün, z blau, 0 bis 1)

REDAKTION

MADDEN NFL 2004

Wenn Sie die folgenden Bedingungen erfüllen, erhalten Sie die genannten Belohnungen.

Cheats	Wirkung
Level 2 in der Sports-Bio erreichen	Bingo Cheat
Level 3 in der Sports-Bio erreichen	Ray Lewis wird freigeschaltet
Level 4 in der Sports-Bio erreichen	1990 Eagles Team
Level 5 in der Sports-Bio erreichen	Steve Spurrier Coach
Level 9 in der Sports-Bio erreichen	Preist Holmes
Level 19 in der Sports-Bio erreichen	Super Bowl 38 Stadion

REDAKTION

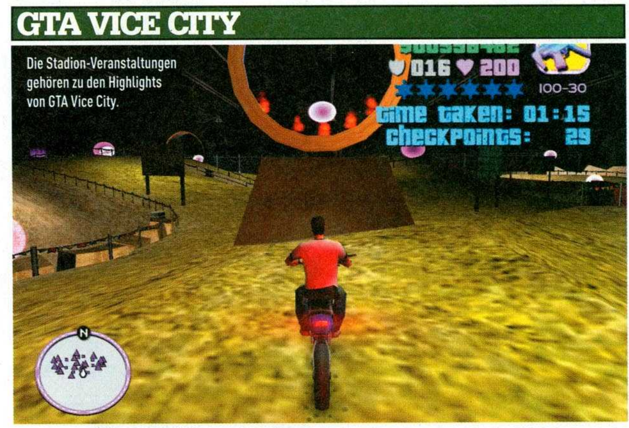
GOTHIC 2

Viele *Gothic*-Magier haben das Problem, dass sich der Dialog mit dem Eisdrachen nicht abbrechen lässt und nach dem Gespräch der Handlungsstrang nicht mehr weitergeht. Dies liegt an einem „Drachenbug", der manchmal vorkommt, wenn Sie eine bestimmte Reihenfolge im Spiel nicht einhalten. Gehen Sie so vor:

1. Sumpfdrache **2. Steindrache**
3. Feuerdrache **4. Eisdrache**

Erstatten Sie auch nach jedem besiegten Drachen in der Burg Bericht. Damit sollte es eigentlich keine Probleme mit dem Auftrag geben. REDAKTION

GTA VICE CITY



Die Stadion-Veranstaltungen gehören zu den Highlights von GTA Vice City.

Nach wie vor hält der Gangster-Titel von Take 2 die Zockergemeinde in Atem. Unklarheiten gibt es vor allem bei den Stadion-Rennen. Viele Leser haben außerdem Probleme, mit Zweirädern ordentliche Wheelies und Stoppies auf den Asphalt zu legen.

Hier die Tipps:
Stadion-Veranstaltungen:
Die Rennen finden nicht in einem Park, sondern im Hyman Memorial Stadion statt. Das Stadion ist von 20 bis 24 Uhr geöffnet. Dort gibt es drei Wettkämpfe, die täglich wechseln. Melden Sie sich einfach zur genannten Zeit an und schon kann der Spaß beginnen.

Wheelie:
Auf den Crossmaschinen können Sie fast unendlich lange auf dem Hinterrad fahren. Beschleunigen Sie und lehnen Sie sich dabei nach hinten, um das Vorderrad in die Luft zu bekommen. Nun lassen Sie den Gaszug los, halten aber die andere Taste weiter fest – so fahren Sie kilometerweit auf einem Rad. Sie müssen lediglich ab und zu am Gas drehen, damit Sie nicht zu langsam werden. Bei vorsichtiger Fahrweise sind damit sogar Kurven möglich.

Stoppie:
Richtig lange Stoppies lassen sich nur mit den Faggio-Rollern machen. Während der Fahrt lehnen Sie sich nach vorn und ziehen gleichzeitig die Hand- und Fußbremse. Sobald Sie mit Ihrem Gefährt hinten hochgehen, lassen Sie die Fußbremse los und geben Gas. Solange Sie keine Lenkbewegung machen, fallen Sie auch nicht um. Suchen Sie sich daher idealerweise lange Geraden dafür aus. Empfehlenswert ist die Landebahn am Flughafen oder aber die Strandpromenade.

Außerdem wissen viele Leser nicht, wie sie in der Spielstatistik **100 Prozent erreichen** können.
Hier die Auflösung:
Die Prozentzahl bezieht sich nicht ausschließlich auf die absolvierten Missionen. Um 100 Prozent zu erreichen, müssen Sie alle Missionen erledigen, die 100 versteckten Päckchen sammeln, sämtliche Krankenwagen-, Bürgerwehr-, Taxi- und Polizeimissionen erledigen, alle Läden ausrauben, sämtliche RC- und Sparrowrennen gewinnen, die drei Arena-Missionen erledigen und so weiter. In Vice City gibt es viel zu tun – packen Sie's an! Die Stretchlimousine finden Sie rechts neben dem Vercetti-Anwesen. Die luxuriöse Villa erhalten Sie erst, wenn Sie die Mission Pizza Mortale erledigt haben.

REDAKTION

KURZ & KNACKIG

WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE

Wenn Ihre Helden am Schluss einer Mission noch Platz im Inventar haben, stopfen Sie sich bei einem Händler die Taschen mit teuren Gegenständen voll. Diese verkaufen Sie in der nächsten Mission und haben einen Batzen Startgold mehr. Vor allem bei den frühen Missionen ist dieser Trick sehr hilfreich.

ANDREAS PRISCHL

BATTLEFIELD 1942: SWWW2


Mit der speziellen Schwimmwagentechnik können Sie den Feinden zuvorkommen.

Flotter Schwimmwagen:
Um mit einem Schwimmwagen im Wasser (Flüsse) schneller voranzukommen, fahren Sie mit zwei Rädern am Ufer!


Der Autobomben-Trick sorgt im feindlichen Lager für explosive Stimmung.

Fahrende Bombe:
Stopfen Sie als Ingenieur einen Jeep voll Dynamit und fahren Sie damit mitten in die Gegnerschar! Jetzt steigen Sie aus und zünden die Bomben aus sicherer Distanz! Die Folgen der Explosion sind gigantisch – das fegt sogar einen Panzer von der Bildfläche! MAURICE RAUTENBERG

MORROWIND

Wenn Sie von Maar Gan oder Ald'Ruhn aus nach Norden gehen, gelangen Sie zu einer länglichen Insel. Am westlichen Ende befindet sich auf einem Berg ein Turm, in dem der Bitterpokal versteckt ist. Dessen Wert beträgt sage und schreibe 100.000 Draken. Bewacht wird er unter anderem von einem Skelett-Kriegsmagier, der einen Vampirring bei sich trägt. MARIO ANDRESCHAK

KURZ & KNACKIG

GOTHIC 2: DIE NACHT DES RABEN

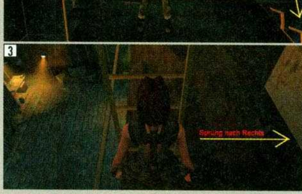
Durch einen einfachen Trick lässt sich jede Steintafel vervielfältigen. Man muss sie im Inventar haben, darf aber noch nicht gelernt haben, sie zu lesen. Klicken Sie die Tafel immer wieder schnell an und prompt haben Sie zwei Tafeln. Diesen Vorgang können Sie beliebig oft wiederholen. VOLKMAR KRANZ

WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE

Wenn Sie in der Geisel-Kampagne „Vermächtnis der Verdammten" die Mission „Die Rückkehr nach Northend" spielen, können Sie ein Easteregg entdecken. Nachdem Sie den ersten Elfen-Stützpunkt zerstört und sich durch das Naga-Lager gekämpft haben, begeben Sie sich mit ein paar Einheiten an den linken Rand der Karte. Wenn Sie dort nach unten gehen, die Eisbären besiegen und weiter an den Bäumen vorbei bis ganz nach unten laufen, erwartet Sie eine lustige Filmsequenz mit einem tanzendem Pinguin. BERND PETERS

TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS





Es gibt eine Möglichkeit, den Level „Die Ausgrabungsstätte" zu überspringen. Wenn Sie im besagten Level die Leiter nach unten nehmen (siehe Bild 1), müssen Sie gleich darauf auch die zweite Leiter abwärts klettern (Bild 2). Ein Sprung nach rechts (3. Bild) genügt und Ihre Spielfigur landet im Level „Grabstätte der Urahnen". Allerdings stürzt das Spiel an dieser Stelle manchmal ab. MARKT PATRICK

TRON 2.0

Dank der Cheats haben die Levelendgegner keine Anteile mehr.

Drücken Sie während des Spiels die T-Taste, um das Eingabefenster zu öffnen. Hier geben Sie folgende Cheatcodes ein.

Cheats	Wirkung
mpgod	Gott-Modus
mpkfa	Volle Energie und Gesundheit. Alle Waffen-Routinen werden freigeschaltet.
mptears	Unendliche Munition, alle Waffen-Routinen
mphealth	Volle Gesundheit
mpammo	Volle Munition
mpmaphole	Level überspringen
mpnextmission	Zur nächsten Mission springen
mppos	Position des Spielers anzeigen
mpguns	Alle Waffen-Routinen
mparmor	Volle Rüstung

REDAKTION

MORROWIND

Um den Fluch des Fliegens (bekommt man, wenn Sie am Schrein „shrine of stop the moon" außerhalb des Tempels in Vivec beten) wieder loszuwerden, müssen Sie 24 Stunden warten oder Sie behelfen sich mit folgendem Trick:
Öffnen Sie die Konsole mit der „^"-Taste und geben Sie ein:
player->RemoveSpell Effects, shrine_stop moon_sp.
Bestätigen Sie mit der Eingabetaste und schließen Sie die Konsole. Jetzt sollten Sie wieder auf dem Erdboden laufen.

REDAKTION

BIG SCALE RACING

Geben Sie die folgenden Cheats während des laufenden Spiels ein, um die entsprechende Wirkung zu erhalten:

Cheats	Wirkung
lazybastard	Alle Autos
easywayout	Nächstes Pokalrennen wird freigeschaltet
gimmepoints	Bonuspunkte
framerate	Bildwiederholrate wird angezeigt
overnow	Zeitlimit ablaufen lassen
morecars	Sie können bis zu zehn Gegner in den Schnell-Rennen herausfordern
scareme	Monster-Truck-Rennen

REDAKTION

JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS

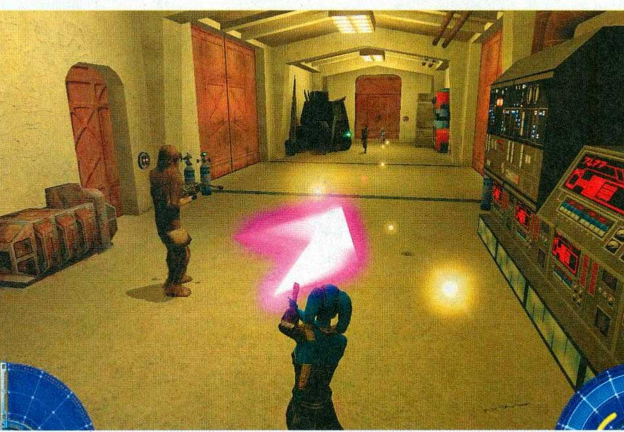
Geben Sie die folgenden Tastenkombinationen während des laufenden Spieles ein, um die entsprechende Wirkung zu erhalten. Die Cheats funktionieren nicht, wenn Sie eine Spielfigur angewählt haben. Die Richtungs-Angaben beziehen sich auf die Cursortasten.

Cheats	Wirkung
ü, rechts, rechts, ü, +, unten	Sie erhalten 250.000 Dollar.
oben, ü, unten, ü	Sie bekommen 10.000 Dollar.
ü, +, ü, +, unten, unten	Pleite
3 x unten, links, rechts, ü, unten, oben	Alle Forschungsprojekte abschließen
oben, oben, +, ü, oben, oben	Alle Tiere bleiben von Krankheiten verschont.
+, oben, ü, unten	Saurier-DNS auf 50 Prozent steigern
+, oben, +, rechts, ü, unten	Saurier-DNS auf 100 Prozent setzen
ü, ü, ü, links, links, links	Alle Fleischfresser werden aggressiv.
ü, +, unten, +, ü	Alle Dinosaurier sterben.
links, rechts, links, rechts, +	Alle Besucher sterben.
+, unten, ü, oben, oben, oben	Die Besucher sind zu 100 Prozent zufrieden.
oben, +, unten, ü, links, links	Sämtliche Zäune verschwinden.
unten, +, unten, +, unten, +, unten	Eine Hitzewelle breitet sich aus.
links, oben, rechts, unten, ü, +	Wirbelsturm erscheint
+, ü, +, unten, oben, unten	Schlechtes Wetter
+, +, rechts, links, oben, rechts	Sonnenschein
ü, links, links, +, +, rechts	Zäune bieten höchste Sicherheit.
unten, unten, links, rechts, ü, ü, oben, oben	Zäune haben niedrige Sicherheitsstufe.

REDAKTION

Jedi Knight: Jedi Academy

Willkommen in der Penne der Macht- und Schieß-gesellschaft. Hier lernen Sie das Jedi-Handwerk von der Pike auf. Mit unserer Lösung als Spickzettel trotzen Sie auch der schwersten Prüfung und steigen vom tapsigen Padawan zum edlen Jedi-Ritter auf.


Der zottelige Wookie hält mehr aus, als Sie denken. Er ist leider ein lausiger Schütze und ballert gerne im ungünstigsten Moment drauflos. Geht es heiß her, retten Sie trotzdem lieber Ihre Haut, statt ihm zur Seite zu stehen.



SÖLDNERAKTIVITÄTEN – TATOOINE

Die Gegend säubern

In dieser Mission stoßen Sie auf Gegner, bei denen schon ein simpler Griff oder eine Würgattacke genügt, um gemütlich zum Abservieren überzugehen. Sie gehen dabei mit dem Wookie als Mitstreiter auf die Hatz. Im Außenhof gammeln vier Schmuggler rum, einer links, die anderen rechts in der Nische. Betreten Sie dort das Gebäude. Hinter den Kistenstapeln sitzt jeweils ein Buhmann. Lauschen Sie dem Gespräch der beiden Wachen. Schleichen Sie sich an, mit zwei schneidigen Lichtschwerthieben strecken Sie sie nieder. Auf dem Hof gibt es vier Patrouillen, zwei weitere stürmen später aus dem Tor heran. Schauen Sie gleich rechts um die Ecke, der Kerl dort fällt Ihnen sonst womöglich in den Rücken. Sind die Traktorstrahlen aktiviert, freuen Sie sich über mehr Besuch. Halten Sie sich von dem Granatenwerfer auf dem Wehrgang fern.

Die Traktorstrahlen deaktivieren

Nach dem kurzen Scharmützel und dem Intermezzo beim Raumschiff befinden Sie sich im Kontrollgebäude. Im Raum mit den blau leuchtenden Sprengfallen holen Sie sich vom Deckel des großen Containers nützlichen Krimskrams. Haben Sie aber ein Auge auf den Scharfschützen hinten rechts im Eck. Werfen Sie ihm am besten einen Thermaldetonator vor die Füße. Oben an den Stufen wartet ein Granaten werfender Störenfried auf seinen großen Auftritt. Beharken Sie ihn in Billardmanier: Mit dem Wookiebogen schießen Sie galant gegen die Wand, so dass der Schuss in seine Richtung abprallt. Räumen Sie das Zimmer mit den Druiden. Auf dem Wehrgang zum anderen Gebäude kommt Ihnen ein Scharfschütze in die Quere. Legen Sie Ihrerseits den Disruptor an und überraschen Sie den Typen. Nehmen Sie den Fahrstuhl. Betätigen Sie den Hebel vor Ihnen, der Rasende Falke ist frei. Der anliegende Raum ist von einem bösen Möchtegern-Schwertkünstler belegt. Deaktivieren Sie dort den zweiten Energiestrahl und machen Sie sich aus dem Staub. Eine Etage tiefer erwartet Sie bereits Ihr pelziger Freund, mit dem Sie zum Rasenden Falken eilen. Nachdem Sie die letzten Wachen aus dem Weg geräumt haben, erscheint Kyle und die Aufgabe ist erledigt.

DROIDENBERGUNG – TATOOINE

Wo finde ich die Sandraupe?

Folgen Sie dem Canyon. In dieser Einöde gibt es doch tatsächlich unfreundliche Sandleute. Kommen Sie auf die große freie Fläche, steht vor Ihnen weit oben auf der Felswand gegenüber ein Schütze. Brauchen Sie Energiezellen oder Heilungsmittel, nehmen Sie erst die Abzweigung rechter Hand. Ansonsten betreten Sie gleich das graue Gemäuer. Ein Stückchen weiter geradeaus gibt es einen geheimen Raum, in dem Sie Ihren Schild wieder auf Vordermann bringen können. Kloppen Sie sich durch die Feinde bis zur Sandraupe – verlaufen können Sie sich nicht.

Wie komme ich an den Droiden?

Ziehen Sie das Kettenfahrzeug am Hinterteil der Raupe mit Ihren Spezialkräften nach unten und hopsen drauf. Das gleiche Spiel vollführen Sie mit der Lore auf dem ersten Deck, dahinter ist ein Lift versteckt. Über die Kisten gelangen Sie auf die Plattform gegenüber, wo Sie den Strom anstellen. Das lustige orangerot glühende Zeug kühlen Sie ab. Zerlegen Sie links das leckende Leitungsrohr an der Wand mit einem geschickten Laserschwertwurf. Im nächsten Raum springen Sie über die austretenden Dämpfe, betätigen den Schalter im Eck und fahren mit dem Aufzug nach unten. Im Lagerraum schieben Sie die zwei Wagen weg, im letzten Eck rostet der Droide vor sich hin.

SOFORTHILFE – BAKURA

Wo ist die erste Bombe?

Betreten Sie die Basis. Zerschneiden Sie das Gitter vor den Rohrleitungen, Sie kommen an Schildenergie und ein Verbandspäckchen. Benutzen Sie die Konsole, um sich einen Überblick zu verschaffen. Unter der Treppe ist noch mehr Kram versteckt. Die beiden Sturmtruppen schalten Sie mit dem Scharfschützengewehr aus, ohne dass Sie bemerkt werden. Geradeaus durch die Sprengfallen, die Sie mit einem Schuss aus einiger Entfernung zur Explosion bringen, geht es auf eine freie Plattform, wo Sie die erste Bombe entschärfen.

Der Weg zum zweiten Sprengsatz

Drehen Sie um und biegen Sie diesmal unten an der Rampe nach rechts ab. Folgen Sie dem Gang durch den Kontrollraum bis zur Passage mit den geborstenen Rohrleitungen. Achten Sie auf den Rhythmus, in dem der Feuerstoß erscheint, und gehen Sie im richtigen Moment auf der anderen Seite durch. Den Flammenteppich können Sie in der Mitte überspringen, seitlich bleiben Sie allerdings an der Decke hängen. Hinter der Tür ist eine Selbstschussanlage installiert, die Sie mit einem Granätchen in die Luft jagen. Schreiten Sie weiter geradeaus. Für das untere Schloss brauchen Sie den richtigen Code. Die Sprengladungen an der Wand sind jeweils abwechselnd links und rechts montiert. Schmiegen Sie sich an die Wand gegenüber, mit dem Laser können Sie so den Sprengstoff ungefährdet hochgehen lassen. Nach dem Zwischenspiel mit den Sturmtrupplern, bei dem Sie dem Befehlshaber die Codekarte abknöpfen, erreichen Sie erneut eine Plattform, auf der ein Sprengsatz scharf gemacht wurde.

Die dritte Bombe

Kehren Sie zum Codeschloss zurück. Zwei weiß gekleidete Herren stehen Ihnen im Zwischengang dorthin im Weg. Überqueren Sie die Brücke. Linker Hand grinst Ihnen ein Soldat hinter einer Laserstellung entgegen. Säubern Sie den Bereich, holen Sie sich die Zugangsberechtigung von den Offizieren auf den Laufstegen und ziehen Sie den Stecker der dritten Bombe. Verstecke finden Sie bei dem Aufzug neben der Kanone und bei den grauen Tanks hinter der Bombe. Eine Ebene weiter unten können Sie Ladestationen für Schild- und Waffenenergie nutzen sowie weitere versteckte Gegenstände einsacken.



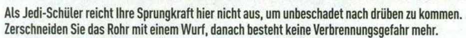
Die vierte Bombe

Benutzen Sie die Codekarte. Im Keller finden Sie weitere Boni. Mit dem Aufzug geht's nach oben, um mit dem nächsten Lift gleich wieder nach unten zu brettern. Den Medipack auf dem Flüssigkeitsbehälter sammeln Sie mit zwei gewagten Sprüngen über die Kisten ein. Im Generatorenraum steht auf dem Boden eine Sprengladung. Direkt dahinter ist fieserweise eine automatische Wumme installiert. Werfen Sie einen Thermaldetonator und die Gefahr ist gebannt.

Die letze Bombe

Nehmen Sie den Fahrstuhl nach oben. Mit dem zweiten Aufzug neben dem Eingang gelangen Sie zu einem Versteck, wo Sie allerlei Heilzeug





Als Jedi-Schüler reicht Ihre Sprungkraft hier nicht aus, um unbeschadet nach drüben zu kommen. Zerschneiden Sie das Rohr mit einem Wurf, danach besteht keine Verbrennungsgefahr mehr.



Beseitigen Sie den Wachmann hinter dem Laser, bevor er Sie bemerkt, sonst wird's brenzlig. Auf diese Distanz schalten Sie ihn leise und bequem mit dem Disruptor aus.

einheimsen können. Hinter der Tür stehen zwischen lauter bunten Energieleitungen zwei gemeine Soldaten und ein Offizier, die die letzte Bombe bewachen. Nachdem Sie diese entschärft haben, postieren sich mehrere Gegner hinter Ihnen, um Ihnen den Weg abzuschneiden. Ziehen oder schubsen Sie die Herren kurz auf den Boden der Tatsachen und Sie sind den Ärger los.

Die Flucht

Kehren Sie zum Außenbereich zurück. Auf der Rückseite des Gebäudes öffnen Sie die Schleuse. Dahinter wartet eine Hand voll Gegner. Zwei Räume weiter sind Sie schon fast wieder beim Schiff angelangt. Mit den paar imperialen Soldaten haben Sie leichtes Spiel.

HÄNDLERRETTUNG – BLENJEEL

Wo finde ich den Energiekonverter?

Halten Sie sich vom Sand fern und klettern Sie über die Wrackteile zum Schiff. Größere Entfernungen überbrücken Sie mit zusätzlicher Schnelligkeit. Im hinteren Teil finden Sie den Energiekonverter (1). Weil Sie immer nur ein Teil tragen können, müssen Sie daran denken, immer zum Schiff zurückzukehren.

Die Energiekupplung

Kehren Sie zur Kabine im Schiff zurück. Vor dem Loch im Rumpf ziehen Sie die Metallplatte heran und erklimmen links das Dach über den Antriebsdüsen. Die anderen Teile sind ringsum im Sand verstreut. Sie erkennen Sie von dort durch Ihr Jedi-Gespür. Besteigen Sie den schwarzen Metallblock direkt neben Ihnen. Auf dem Boden liegen weitere Fragmente, die Sie als Plattformen nutzen. Seitlich versandet die Kupplung (2).

Die Energiezelle

Nehmen Sie den Weg direkt von Ihrem Gefährt weg über die Felsen. Von links wagen Sie sich zur Energiezelle (3) im Sand und verlassen das heiße Pflaster über die Säulen wieder.

Der Dämpfer

Betreten Sie das erste Teil der noch halbwegs intakten Kabine. In einem ausufernden Bogen kommen Sie rechts an das letzte benötigte Teil (4). Der rötliche Stein davor versinkt im Sand, wenn Sie sich draufstellen. Schnelligkeit ist hier Trumpf.

KULT-UNTERSUCHUNG – CORELLIA

Wie komme ich zum vorderen Teil?

Überqueren Sie das Dach, auf der Rückseite gelangen Sie ins Innere. In den Räumlichkeiten gibt es einen Schalter, mit dem Sie die Energieblitze beim Vorderwagen ausschalten. Über die roten Streben kommen Sie weiter. Die gelben Kisten missbrauchen Sie als Treppe. Ein böser Machtinhaber bewacht die nächste Gondel. Auf dem Glasdach können Sie von den Leuten darunter mit Lasern getroffen werden. Kämpfen Sie sich durch den angrenzenden Waggon. Über dem Ausgang steht ein Kämpfer auf dem Dach. Betreten Sie die Gondel auf der rechten Seite. Fahren Sie auf der Bühne nach oben. Das Kraftfeld deaktivieren Sie, indem Sie die roten Energieverteiler zerstören. Dahinter klettern Sie auf die Fässer und durch das Oberlicht nach draußen. Bleiben Sie bestenfalls auf den Dächern, sonst wird es sehr schwierig, weiterzukommen. Nach ein paar Rohren und Rampen kommt ein Wagen mit einer Bombe in der Mitte. Schalten Sie den Kultkrieger aus und entschärfen Sie den Sprengsatz, ehe Sie sich dem Typen am Ausgang widmen. Auf dem Triebwagen steht ein Lichtschwertschwinger. Sie können ihn auch aus einiger Entfernung plätten, falls Sie einen Disruptor haben. Rennen Sie zum Führerstand und stoppen Sie die Bahn.

DAS ÖDLAND VON HOTH

Wie komme ich in die Festung?

Hinter Ihrem X-Flügler dürfen Sie Höhlenforscher spielen. Danach schnappen Sie sich eins der Pelzviecher. Folgen Sie den Lichtern, die auftauchenden Truppen reiten Sie einfach über den Haufen. Die Steinblöcke überspringen Sie nach dem Absatteln mit einem eleganten Salto. Neben einem schicken *Star-Wars*-Jedi liegt etwas Ausrüstung. Draußen stehen bereits neue Reittiere parat. Sausen Sie links durch die Schlucht, bis Sie auf einen AT-ST-Walker treffen. Besetzen Sie die Laserkanone davor, beseitigen Sie die Verteidigung. Über die Kiste an der Mauer kraxeln Sie rüber zur Befestigungsanlage.

Was mache ich in der Basis?

Fahren Sie einen Stock nach oben und schubsen Sie die Glasscherben beiseite. Der Hebel an der Konsole öffnet die Tür im Keller. Bevor Sie diesen betreten, zerlegen Sie im Fahrstuhlschacht das Gitter vor Ihnen und werfen im Erdgeschoss ein paar Granaten zur Begrüßung nach unten. Schlagen Sie sich durch die Gänge und fahren Sie in den achteckigen Raum, von dem aus Sie an die frische Luft marschieren.

Was nun tun?

Riskieren Sie einen Blick nach links um das Bauwerk. Bemannen Sie das Geschütz auf der rechten Seite und bieten Sie den Angreifern die Stirn. Wohin Sie nun gehen, ist egal. Sie landen bei einem durch einen Energieschild versiegelten Häuschen. Ein adäquater Schlüssel ist Ihr Schwertchen, das Sie an den grauen Emittern reiben. Lassen Sie sich in das Loch im Boden fallen und alles wird gut.

Was macht das Imperium in der Echo-Basis?

Klettern Sie aus den Röhren. Unten gammeln drei Wachen rum, die Sie mit Überraschungseiern beglücken. Wetzen Sie quer durch die Halle. Öffnen Sie kurz die Tür, um die Wachen anzulocken und klemmen Sie sich hinter den Laser. Der Rest der Aufgabe besteht darin, die Basis leer zu fegen – das ist kein Problem. Unterwegs gibt es hier und da einige Bonus-Gegenstände. Die scharfe Jedi-Schnalle am Ende des Levels jagen Sie mit gezielten Schwerthieben und dem Einsatz der Macht in die Flucht.

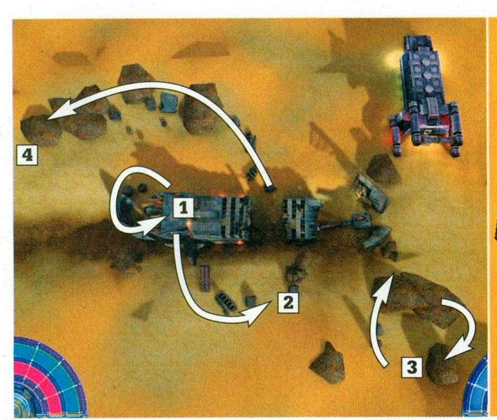
RETTUNGSMISSION – NAR KREETA

Wo finde ich die Gefangenen?

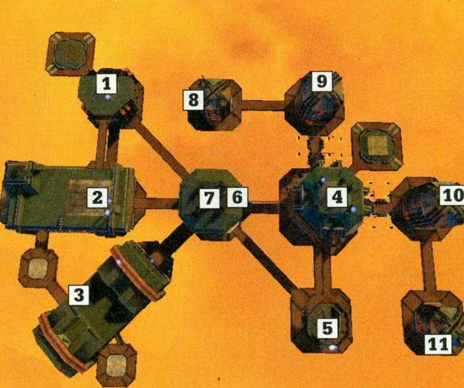
Schlagen Sie sich durch das Lüftungsgitter und kriechen Sie durch den Schacht. Lassen Sie sich nach unten in den Gang fallen und metzeln Sie alles nieder, was Ihnen in den Weg kommt. Gehen Sie schnurstracks geradeaus und dann links. Mit dem Aufzug kommen Sie nach oben, wo Sie den Zugang zum Zellenblock öffnen. Hüpfen Sie nach rechts aus dem Fenster, dort stehen vier Gefangene.

Wie besiege ich den Rancor?

Den Rancor können Sie nicht besiegen. Folgen Sie stattdessen den Gefangenen in den nächsten Gang – dafür ist das Biest zu groß. Nehmen Sie nun den Weg zurück zum Startpunkt. Diesmal gehen Sie jedoch durch den Raum mit den grünen Energieleitungen in der Mitte. Fangen Sie den Offizier vor der Tür ab, er hat eine Codekarte. Damit ist der Weg für die ersten Gefangenen frei.



Karte für die „Händlerrettung". Die Ersatzteile finden Sie an folgenden Stellen: Energiekonverter (1), die Energiekupplung (2), eine Energiezelle (3) und den Dämpfer (4).



Die Karte für „Geheime Operation". Der Steg zwischen Kommandozentrale (7) und dem Kraftwerk (4) liegt eine Ebene tiefer, so dass Sie ihn vom Schiff aus nicht nutzen können.

Weitere Gefangene

Sie bekommen von den Ältesten eine Codekarte für den Lift, der sich hinter der Tür mit dem blauen Zeichen verbirgt. Fahren Sie jeweils mit den Plattformen in den Ecken und öffnen Sie einen Zellenblock. Lenken Sie die Aufmerksamkeit des Rancor auf sich, joggen Sie einmal um den Block – schon haben Sie wieder vier Geiseln gerettet. Mit den restlichen Gefangenen verfahren Sie genauso. Nach getaner Arbeit spurten Sie zurück zum Anfangspunkt und verlassen den Planeten.

KONTAKTMANN – ZONJU V

Wie fahre ich Motorrad?

Rasen Sie mit dem „Motorrad" los. Die Gegner lassen Sie links liegen. Kämpfen lohnt sich nicht, die Kerle lassen nicht locker und es werden nie weniger. Nehmen Sie unterwegs zu viel Schaden, können Sie sich bei diversen Zwischenstationen ein neues Bike klauen. Schwierig ist nur der Sprung über die eingestürzte Brücke. Dort müssen Sie den Turbo einsetzen, sonst landen Sie im Nirwana. Ab und zu ist es gar nicht übel, den hartnäckigen Verfolgern den Vortritt zu lassen und sie von hinten aufs Korn zu nehmen.

GEHEIME OPERATION – KRIL'DOR

Wo finde ich den Schildgenerator?

Bahnen Sie sich einen Weg durch den Hangar auf die Hebeplattform. Vorsicht! Oben angekommen ist direkt über Ihnen ein Laserturm montiert. Draußen hüpfen Sie auf die bunten Leitungen neben der Tür und weiter aufs Dach. Hinter der Kuppel auf dem nächsten Bauwerk platzieren Sie die erste Zielvorrichtung (1).

Das zweite und dritte Ziel

Ziehen Sie sich zurück, das Dach des Hangars (2) markieren Sie als nächstes. Die dritte Bombe fällt auf das Dach mit den Versorgungsleitungen (3). Über den Türrahmen vor Ihnen steigen Sie hoch.

Wie gelange ich auf die Kommunikationszentrale?

Laufen Sie durch den Hangar nach draußen und immer schnurstracks geradeaus. Bei der Gelegenheit können Sie gleich den Komplex in der Mitte leer fegen, was die Sache später wesentlich vereinfacht. Im Kraftwerk (4) neben den roten Gastanks gegenüber lassen Sie sich ganz nach oben tragen. Dort öffnen Sie über einen Schalter das Schott und zertrümmern das brüchige Glas. Steigen Sie nach außen und laufen Sie nach rechts. Eine Ebene darunter können Sie den Steg zur Funkzentrale (5) erkennen.

Wie komme ich zum Generator?

Runter kommen Sie mit dem Außenaufzug neben Ihnen. Betreten Sie nochmals das Energiegebäude von eben, diesmal geht es aber abwärts. Sie treffen auf einen Gegenspieler mit rotem Lichtsäbel. Schubsen Sie ihn nach unten in den Hochspannungstrakt, das macht die Sache einfacher. Über den Steg marschieren Sie direkt zum Fahrstuhl des Generators (6). Nach erfolgreicher Sprengung werden Sie bei Ihrer Rückkehr von drei gepanzerten Raketenjungs empfangen.

Wo ist die Kommandozentrale?

Die Kommandozentrale ist das niedrigere Gebäude direkt über dem Generator. Allerdings ist kein direkter Zugang vorhanden. Sie müssen den Umweg durch das Kraftwerk in Kauf nehmen. Haben Sie die Bude bereits zuvor geräumt, ist der eine Milchbubi dort für Sie keine Herausforderung.

Wo entschärfe ich die Sprengsätze?

Die Imperialen haben die Bomben jeweils hinter den vier großen Tibanna-Gastanks (8-11) rund um das Kraftwerk versteckt. Nach dem Entschärfen heißt es nur noch zurück zum Schiff.

DER GANGSTERBOSS – CORUSCANT

Wie komme ich zu Lannik Racto?

Der Händler hat zu seinem eigenen Schutz mehrere nette Killermaschinen abgestellt. Daher sollten Sie die Puls-2-Kanone mitnehmen. Sprinten Sie an Ihrem Schiff vorbei über den Abgrund zum nächsten Gebäude. Umrunden Sie den Turm, bis Sie eine Transportplattform entdecken, die von einem Disruptormann besetzt ist. Springen Sie darauf und weiter zu dem tiefer gelegenen Bauwerk mit dem Lichtspot. Nehmen Sie die Treppen nach links. Nach einem kurzen Satz finden Sie sich auf einer langen, gut bewachten Galerie wieder. Achten Sie



Grapschen Sie sich das Teil vor Ihren Füßen und flüchten Sie blitzschnell über die Säulen, bevor das Gewürm auftaucht.



Das Monstervieh von Rancor ist schlicht und einfach zu fett, um Sie durch die Katakomben zu verfolgen.



Bemannen Sie die Wumme vor der Befestigungsanlage und säubern Sie damit die Umgebung von Imperialen.




Ihr letztes Ziel ist die Kommandozentrale. Räumen Sie die schon leer, bevor Sie die Order bekommen, taucht danach nur noch ein armseliger Knirps auf. Das ist wesentlich einfacher.


Das Schwebefahrzeug missbrauchen Sie als Luftbrücke. Schwingen Sie Ihren süßen Arsch auf die Sitze und von da über die Häuserschlucht zum Scheinwerfer.

auf den mit Explosivmaterial beladenen Werfer über Ihnen. Am Ende springen Sie auf das anliegende Dach mit den Kisten drauf. Dahinter versteckt sich der erste Killerroboter, dem Sie nicht zu nahe kommen sollten - sein Schild ist tödlich. Schweben Sie runter zum geparkten Gleiter vor dem Brückenpfeiler. Im Pfeiler selbst ist ein Fahrstuhl, durch den Sie auf der Brücke landen. Überqueren Sie sie, am Ende wartet eine zweite Blechbüchse. Springen Sie nach unten. Die Energiebarrieren können Sie einfach zerstören oder aber drüber weghoppeln. Links stehen Ladestationen, rechts kommen Sie aufs nächste Dach. Von dort springen Sie weit rüber zum Haus mit der gelben Beleuchtung. Drin greift Sie ein Jünger Ragnos an. Der Lift fährt Sie direkt in Ractos Büro. Er hetzt vier Roboter auf Sie. Falls Sie die Macht „Energieblitze" gelernt haben, setzen Sie diese hier ein. Andernfalls fertigen Sie die Dinger mit der Pulskanone und Thermaldetonatoren ab.

KULT-UNTERSUCHUNG – DOSUUN

Wie öffne ich das Sicherheitsschloss?

Hopsen Sie oben aus der Zelle. Sie landen direkt vor dem offenen Sicherheitsbüro, das Sie plündern. Mit den Waffen bestückt marschieren Sie aus der Tür links ins nächste Gebäude. Rechts finden Sie einen Offizier mit Codekarte. Damit öffnen Sie im hinteren Bereich des Komplexes das Schloss. Auf der erhabenen Kontrollplattform legen Sie den Hebel um und setzen so den Fahrstuhl wieder in Gang. Oben angekommen schleichen Sie sich in das Kommandozentrum und legen den Hebel am Schreibtisch um, die Verriegelung ist offen.

Der Zugang zur Startrampe

Gehen Sie ins Mannschaftsquartier, das hinter der großen Tür am Ende des Gangs liegt. Dort finden Sie hinter Energieschranken eine prall gefüllte Waffenkammer. Fahren Sie mit dem Aufzug nach unten. Sie können nun den Schießübungsplatz betreten. Deaktivieren Sie das Schutzkraftfeld und ballern Sie mit der Laserwumme auf die Ziele los. Damit reißen Sie die Außenmauer in Stücke. Dem AT-ST-Walker gehen Sie aus dem Weg, indem Sie das nächste Gebäude stürmen. Vor dem Glasfenster stehen explosive Container, die Sie mit ein paar Treffern hochjagen. Klettern Sie durch das entstandene Loch. Vor dem Kontrollposten vollführen Sie erneut diesen Zinnober und betätigen die zwei Hebel. Nehmen Sie den Fahrstuhl nach oben und laufen Sie aufs Dach. Schauen Sie über die Brücke, dort ist eine Laserkanone aufgebaut. Die Galerie führt in den Hangar. Gehen Sie durch den Gang auf die andere Seite und erquicken Sie sich. Nehmen Sie danach einen der Seitenwege. Der Hebel im Kommandostand öffnet das Tor unten bei den TIE-Jägern.

Wie besiege ich Rax?

Er hat eine Riesenknarre, die auch bei einem nahen Treffer noch großen Schaden anrichtet. Er selbst streicht aber nach zwei guten Treffern mit dem Disruptor die Segel. Lugen Sie am besten vorsichtig hinter Ihrer Deckung hervor, so dass Sie ihn grade so aufs Korn nehmen können.

DARTH VADERS BURG – VJUN ERSTER TEIL

Wie komme ich zur Burg?

Rennen Sie unter die Überdachung. Nachdem Sie den ersten Söldner zerlegt haben, schlagen Sie die übrigen mit ihren eigenen Waffen: Das Stoßgewehr ist sehr stark. Erledigen Sie die Türsteher und dringen Sie tiefer in die Basis vor. Meiden Sie die Außenbereiche, dort stehen gut bewaffnete Männer in Säureschutzanzügen. In der großen Halle wechseln Sie rechts in den zweiten Stock und überqueren den kurzen Steg bis zu den Ladeterminals. Hinter der übernächsten Tür wartet ein gepanzerter Soldat auf blaue Bohnen. Alsbald stehen Sie erneut unter freiem Himmel. Folgen Sie dem Verlauf der Schlucht. Schutz finden Sie unter den Plattformen oder aber Felsvorsprüngen. Zum Fluss hin stoßen Sie auf vier Blechbüchsen, die aber dank des Stoßgewehrs keine Herausforderung sind. In die Gebäude kommen Sie erst mal nicht rein. Klettern Sie über die grauen Felsen am steilen Flussufer zu den imperialen Kampfgleitern.

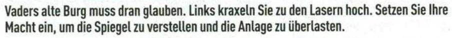
Wie komme ich zum Geschützturm?

Nehmen Sie die Beine in die Hand und hechten Sie sich durch die nächste – gut bewachte – Pforte. Im Innenhof gibt es nichts weiter zu entdecken. Gehen Sie die Rampe hoch und gegen den Uhrzeigersinn die Galerie entlang in


Die Schilde der Roboter halten alle Arten von Geschossen ab, nur Macht dringt durch. Ist er weg, geben Sie Zunder.


Das Blechding ist keine echte Gefahr. Der AT-ST ist viel zu unbeweglich, wenn Sie an ihm vorbeirennen.


Schalten Sie das Kraftfeld aus. Die Schüsse aus dem Geschütz hämmern danach durch die Wand als wär's Butter.



Vaders alte Burg muss dran glauben. Links kraxeln Sie zu den Lasern hoch. Setzen Sie Ihre Macht ein, um die Spiegel zu verstellen und die Anlage zu überlasten.



Rosh hat seine Ammen dabei, die ihn immer wider aufpäppeln. Den Rotkäppchen versohlen Sie den Hintern und vergreifen sich danach an dem wehrlosen Schützling.

die Halle. Am Ende des gelb beleuchteten Gangs stellen sich Ihnen zwei schwache Kultanhänger. Kyle verdünnisiert sich kurz, um das Tor zu öffnen. Währendessen plagen Sie sich mit einem der besseren bösen Krieger herum. Ist die Seitentür offen, bemannen Sie das Geschütz und zerstäuben die Tie-Bomber. Folgen Sie dem Canyon zum nächsten Abschnitt.

DARTH VADERS BURG BAST – VJUN ZWEITER TEIL

Wie gelange ich in den oberen Bereich der Burg?

Das herausgebrochene Gitter eröffnet Ihnen neue Perspektiven – Sie fallen in den Müllzerkleinerer. Hören Sie auf Kyle und katapultieren Sie sich rechtzeitig raus. Der Schacht nach oben endet im Kontrollraum für die Presse. Im Gang links wenden Sie Ihre Jedi-Grapscher auf die mittlere Box an und kommen so unter anderem an frische Schildenergie. Schlagen Sie die andere Richtung ein, treffen Sie wieder auf Kyle, umringt von drei fanatischen Schwertschwingern. Zurück im Korridor öffnet Ihr Begleiter die verschlossene Luke. Geben Sie den roten Pumpen an der Wand einen kleinen Schubs, so fließt das Wasser ab. Eilen Sie Ihrem Meister hinterher. Beim grünen Laser haben Sie keine andere Wahl, als im richtigen Moment durch die Lücke zu schlüpfen und sich über einen der Ausleger auf die Plattform darüber zu werfen. Schauen Sie nach, wo Kyle eben war und greifen Sie dort Ausrüstung ab. Die drei folgenden Räume sind gefüllt mit einer ganzen Schwadron Sturmtruppen und zwei dunklen Jüngern. Im mittleren Raum stellen Sie sich auf die runden Plattformen, um nach oben zu gelangen. Die Gänge ergeben in etwa einen Rundkurs und so stehen Sie letztendlich am oberen Ende des giftgrünen Lasers. Springen Sie auf das Dach der Eingangspforte und weiter hoch zu den Laserspiegeln, die Sie mit Ihrer Macht neu justieren.

DARTH VADERS BURG BAST – VJUN DRITTER TEIL

Wie bekämpfe ich den Kult?

In der Halle benutzen Sie die einzige offene Tür. Die schwachen Kultschüler zu beseitigen ist ein Klacks, Ihren Kräften haben die Burschen nichts entgegenzusetzen. Besser ist da schon der blau gekleidete Krieger, der Ihnen auf der Galerie entgegenkommt. Gehen Sie ihm aus dem Weg, wenn er Ihnen Energie entziehen will. Auf dem Weg zum Thronsaal vernaschen Sie eine Hand voll weiterer Schülerchen. Kommen Sie oben mit dem Fahrstuhl an, empfängt Sie ein Zweiergespann. Am besten geben Sie den beiden einen kleinen „Denkanstoß“ – den Fahrstuhlschacht hinunter. Sprengen Sie das Fenster mit dem Container davor und der Weg ist frei. Nach dem leichten Geplänkel in der Werkstatt wird es nun schon etwas schwieriger.

Was mache ich in dem Raum mit den vier Säulen?

Aus jeder Ecke kommen nacheinander Gegner. Die erste Welle besteht aus zwei schwebenden Folterdroiden, die mit ihren Spritzen und Werkzeugen nur eine geringe Reichweite haben. Als zweites taucht ein relativ harmloses, ein mit Lasern bestücktes fliegendes Paar Wachroboter auf. Ein Schwertwurf genügt. Die dritte Welle bringt zwei der Killerroboter, mit denen Sie sich bereits bei dem Händler vergnügen durften. Zu guter Letzt starten noch mal zwei Metallschrotthaufen mit Lichtschwertern. Lassen Sie sich nur nicht in die Ecke drängen oder einkreisen, die Roboter greifen gerne aus verschiedenen Richtungen an! Stärken können Sie sich zwischendurch in den Nischen, die sich auftun. Danach kommt es knüppeldick: Sie müssen sich drei bösen Jedis hintereinander stellen.

Wie besiege ich Rosh?

Primär müssen Sie dafür sorgen, dass er sich nicht immer wieder heilen kann. Beseitigen Sie zuerst seine beiden Helfer, danach widmen Sie sich Rosh selbst. Lange hält er Ihren Sticheleien nicht stand.

KULT-KONTAKT – CHANDRILA

Wie komme ich zum Grab?

Stoßen Sie den Felsbrocken weg. Den herabspringenden Krieger sofort in die Schlucht zu stoßen ist die einfachste Methode. Fegen Sie die zwei Wachen vor Ihren Füßen von der Brücke. Rechts labert ein Jedi mit einem Wachmann. Links herum hüpfen Sie an der Seite durch die Schlucht bis zur großen Brücke. Betreten Sie den Tempel über die Treppe. Drin warten vier Jedis. Haben Sie sie „erleuchtet“, machen Sie Ihre Sinnesschärfung an und schauen auf das Portal. Ziehen Sie am goldenen Zeichen, öffnet sich ein



Jetzt versuchen sich schon Roboter an Lichtschwertern. Sie dürfen sich von denen lediglich nicht erwischen lassen.



Gönnen Sie dem Jedi seine letzte Ruhe. Verschließen Sie das Grab mit den Schaltern unter den Siegeln.



Ist der Rancor erst mal auf dem laufenden Förderband gelandet, stellen Sie ihm hier einen Container in den Weg.


Der mutierte Rancor räumt ordentlich auf. Hier vernascht er gerade einen zwar mutigen, aber reichlich doofen Feind.


Sausen Sie am stillgelegten Ventilator vorbei in den Luftstrom und genießen Sie den Flug nach oben.


Die Bewacher können Ihnen schnuppe sein. Machen Sie die Bomben rund um den Turm scharf und die Sache ist gegessen.

Gang mit einem weiteren Jedi. Auf der Plattform unter freiem Himmel kommt Ihnen ein weiters Prachtexemplar entgegen. Springen Sie links zur nächsten zerstörten Brücke.

Wie überquere ich die kaputte Brücke?

Ihr Charakter beschwert sich zwar bitter über die weite Entfernung zwischen den Brückenresten. Springen Sie jedoch ganz außen, können Sie es durchaus schaffen. Alternativ steigen Sie seitlich an der kaputten Säule vorbei auf die Felsüberhänge und laufen über den Steinsteg. Die angemahnte zu große Höhe ist ebenfalls kein Problem, wenn Sie etwas zurücklaufen und über die Pforten nach unten gleiten. Mit den Balken im Fels müssen Sie sich nicht quälen, springen Sie gleich daran vorbei. Sie gelangen in die Grabhalle, die von einem Jedi samt Helferlein besetzt ist. Machen Sie sie rund! Schärfen Sie Ihre Sinne mit der Macht. Seitlich des Grabsteins drücken Sie an den Symbolen herum und benutzen die auftauchenden Schalter. Jetzt geben Sie Gas und sprinten davon.

KULT-UNTERSUCHUNG – TANAAR

Wie besiege ich den Rancor?

Kümmern Sie sich zunächst nicht weiter um das Vieh und die Gegner. Wetzen Sie zur gegenüberliegenden Wand und heben Sie auf der Rampe die Kiste vor der Tür weg. Sie gelangen so in die Halle nebenan. Dort lungert noch ein Haufen Spitzbuben rum. Den Rancor können Sie anlocken, er zertrümmert eins der Tore und kommt so hinter Ihnen her – praktischerweise beseitigt er die Feinde. Nun öffnet sich ein Schloss der Tür hinten unter dem blauen Energiefeld, durch das die Lasten verschwinden. Schlagen Sie sich nicht mit den Schwertschwingern rum. Überleben Sie nur so lange, bis der Rancor diese Wand durchbricht und sich die Kerle auf der Zunge zergehen lässt. Links betätigen Sie den Flaschenzug. Auf dem Kistenstapel landen Sie genau in der Mitte. In der Halle lassen Sie die bösen Buben erledigen. Den Rancor klemmen Sie ein, indem Sie neben dem Nebenraum das Förderband in Gang setzen und dann im oberen Kontrollraum die Kiste herablassen.

TARNVORRICHTUNG – YALARA

Wie komme ich auf den Turm?

Bahnen Sie sich Ihren Weg durch die zwei Räume zum Fahrstuhl. Lassen Sie die beiden Parteien zuerst in Ruhe aufeinander einprügeln, den kläglichen Rest machen Sie dann platt. Den mittleren Turm müssen Sie nicht betreten. Dort langweilen sich zwei Wachen und es liegen zwei Päckchen auf dem Fußboden. Los geht's zum Aufzug bei den Ventilatoren. Den deaktivieren Sie im unteren Kontrollbereich und kehren dann zum Lüfter zurück. Nun können Sie galant durchhopsen und sich vom Luftstrom nach oben tragen lassen. Beim blauen Energiestrahl treffen Sie auf zwei Schüler. Dahinter beharken sich imperiale Truppen mit den Noghri. Bei der Abzweigung nach links können Sie sich stärken und wandeln dann weiter geradeaus. Beim Energiestrahl treffen Sie neben den üblichen zwei Eierköpfen einen erfahrenen Kämpfer. Lassen Sie sich weiter nach oben tragen. Die Raubauken um den Turm grapschen Sie beim Kragen und schenken Ihnen kurzerhand einen Freiflug abwärts. Für ein kleines Versteck zerbröseln Sie im Turm unter dem Treppenabsatz die brüchige Bodenstelle. Ein paar Kämpfe später landen Sie ganz oben bei der Tarnvorrichtung. Sie müssen sich hier nicht mit den Fanatikern herumschlagen, sondern nur die Bomben aktivieren. Die stehen an jeder Ecke des Turms.

DIEBSTAHL DER MACHT – BYSS

Wie deaktiviere ich den Traktorstrahl?

Eilen Sie durch die Seitentür des Hangars. Links an der Decke befindet sich eine Selbstschussanlage. Im angrenzenden Raum hängen sowohl noch mal so ein Ding sowie der Offizier mit der Codekarte rum, der sich hinter der Schießscharte versteckt. Nehmen Sie den Fahrstuhl nach oben. Biegen rechts ab. Nach den zwei Weißkitteln kommt Ihnen ein Pärchen gepanzerte Soldaten mit Stoßgewehren entgegen. Legen Sie am besten Sprengfallen aus und geben Sie den Blechbüchsen danach den Rest. Etwas weiter kommen Sie in den Raum mit zwei Offizieren, die an der Traktorstrahlsteuerung Schmiere stehen.

Wo sind die Lasertürme?

Zurück am Lift durchschreiten Sie diesmal die andere Tür. Am Ende des Raums stolzieren zwei von den gefährlichen Stoßgewehrträgern rum. Machen Sie sie diesmal mit den inzwischen garantiert vorhandenen eigenen Waffen platt. Zerstören Sie die Barriere. Der gepanzerte Soldat hat diesmal eine Raketenwaffe. Schicken Sie ihm die Dinger postwendend mit einem Machtstoß zurück. Biegen Sie nicht ab,


Boba bekommt echte Probleme mit seinem Raketenrucksack, wenn Sie ein paar Stromstöße durch ihn durchjagen. Auf dem Boden gibt er zudem eine recht traurige Figur ab.


Lauern Sie in dieser Position, bis der Block an Ihnen vorbeigezogen ist. Gibt ihn die Presse wieder frei, sprinten Sie schleunigst hinterher. Die Barriere ist nur kurz außer Betrieb.

laufen Sie durch den Gang weiter zum Ende. Dort stehen zwei weitere Übersoldaten direkt vor dem Aufzug. Fahren Sie hoch und gehen Sie zweimal nach rechts. Hier ist die Waffenphalanx, mit der Sie die TIE-Jäger vom interstellaren Himmel holen. Kehren Sie zum Schiff zurück.

WAFFENVERNICHTUNG – ORD MANTELL

Generelles zur Mission

Nutzen Sie möglichst die Innenbereiche und Hausflure, da hat Boba schlechte Karten. Mit dem Puls-2-Gewehr setzen Sie seinen Raketenrucksack Schachmatt. Packen Sie sich also unbedingt ein Exemplar davon ein. Die Verstecke sind auf der Karte im Datenpad eingezeichnet – oder bemühen Sie unsere abgedruckte Version. Bei den Waffenlagern können Sie sich auch ausreichend versorgen, es liegt genug Kram verstreut umher. Halten Sie sich unterwegs nicht zu sehr mit dem Kopfgeldjäger auf. Sie können Ihn erst zum Schluss fertig machen.

Wo finde ich die Lager?

In den ersten Bereich gelangen Sie an der Spitze des Schiffs vorbei durch das Tor. Halten Sie sich rechts und gehen Sie in der langen Gasse unter den zerfetzten Baldachinen durch. Seitlich können Sie sich an den Gesundheitspackungen erquicken. In dem Gebäude voraus (1) liegen die Wummen. Laufen Sie zurück. Beim Durchgang zum Schiff biegen Sie rechts ab und folgen der Straße. Nehmen Sie die erste Tür links. Hinten in der Ecke ist das zweite Munitionsdepot (2). Verlassen Sie den Ort in Richtung des linken großen Tors. Davor schlüpfen Sie durch die Seitentür in das Haus. Der Flur geht in ein Plateau über, geradeaus liegt Ihr drittes Missionsziel (3).

Der zweite Abschnitt

Beim Ihrem X-Flügler eilen Sie in das Areal gegenüber. Folgen Sie dem Gang hinter der ersten Pforte durch das Zimmer mit dem blauen Wasser und halten Sie sich rechts. Bis zum Arsenal (4) sind es nur wenige Meter. Verlassen Sie den Raum auf kürzestem Weg und stolpern Sie über die Stufen um die Ecke. Neben den Säulen befinden sich Laufgitter. Welchen Eingang Sie nehmen, ist letztendlich schnuppe. Sie landen in einer Halle mit einer Holo-Projektion und dem Lager (5). An der Grube vorbei gelaufen, sehen Sie eine dritte Tür, hinter der Sie Ihren letzten Sprengsatz zünden (6).

Wie besiege ich Boba Fett?

Unter Ihrem Schiff gibt es ein Gewölbe mit Energiestationen. Halten Sie Abstand zu Boba und wehren Sie seinen Laser mit dem Schwert ab. Raketen schicken Sie ihm postwendend mit dem Jedi-Schub zurück. Viel mehr müssen Sie ihm dann auch nicht mehr an Schaden zufügen, bevor er abhaut.

ROSH RETTEN – TASPIR III

Wie verschaffe ich mir Zugang?

Betreten Sie das Bauwerk, vor dem der Flugsoldat schwebt. Zum Seitentor kommen Sie über eine Rampe, an deren Ende Sie den Schalter drücken und die Brücke ausfahren. Auf der anderen Seite patrouilliert ein schwerer Junge. Daneben ziehen Sie den Schalter und fahren so den Hauptgang aus.

Wie komme ich in die Energie-Einrichtung?

Gehen Sie zurück und benutzen Sie den jetzt fahrbereiten Lift neben dem Eingang. Oben eilen Sie über die Brücke. Direkt dahinter warten Schüler darauf, den Hintern versohlt zu bekommen. Ein Stockwerk darüber kommen Sie nicht über die zerstörte Brücke, sondern müssen einen anderen Weg finden. Schieben Sie die große Kiste unter das zerschmetterte Gitter und kraxeln Sie hoch. Am Ende des Flurs steht ein Offizier mit zwei Gehilfen. Klauen Sie ihm seine Codekarte und öffnen Sie das Schloss. Rennen Sie die Serpentinen nach unten. Springen Sie auf die Plattform vor dem Gebäude an der Schlucht und treten Sie ein. Diverse Jedis lauern auf dem Weg nach oben. Laufen Sie über die Brücke und das nächste Gebäude. Unter dem Reaktor wartet eine kleine Stärkung auf Sie. Auf dem Steg und hinter dem nächsten Eingang stehen Schüler. Am Lavafluss hingegen bekommen Sie es mit vier Söldnern in schwerer Rüstung zu tun. Zwei haben Stoßgewehre. Überqueren Sie die beschädigte Brücke und hüpfen Sie über den Stein nach links. Im Gebäude am Ende des Stroms warten zwei starke Gegner. Gehen Sie nicht hinein, locken Sie erst einen Typen raus und beseitigen Sie danach den zweiten. Im nächsten Reaktor eiert ein stärkerer Gegner rum. Jetzt haben Sie es fast geschafft. Nur noch ein paar Gegner und Sie landen im nächsten Abschnitt.

Wo finde ich Rosh?

Nach der Plauderei nehmen Sie den Aufzug nach oben, folgen dem gelbgrünen Korridor durch den Kontrollraum bis zu den Düsen. Zwei Krieger greifen Sie an. Fahren Sie nach unten. Die beiden netten Herren können Sie alternativ in den Fahrstuhlschacht schubsen und die Kabine rufen. Springen Sie auf die dicken Rohre der großen Maschine und weiter rauf zum Laufsteg. Die Hampelmänner stoßen Sie nach unten. Sie wandeln wieder auf dem kotzgrünen Streifen umher. Bei der Sat-Antenne geben Sie dem Schwertschwinger einen kleinen Stoß. Nun sind Sie ganz oben im Düsenraum. Beim Förderband können Sie in den dunklen Ecken den ein oder anderen Energieschub kriegen. Deaktivieren Sie an der Konsole das Kraftfeld und sprinten Sie mit dem Geschwindigkeitszauber durch. Springen Sie nach unten. Mit voller Energie können Sie es knapp überleben, wenn Sie auf dem grauen Betonstück landen. Oder aber Sie nehmen den langen Weg über die Balkone. Betreten Sie den Fahrstuhl, durch den Ihre Gegnerin verschwunden ist. Gleiten Sie übers Förderband und springen Sie auf die Plattform am Ende.

Wie komme ich durch die Fertigungsanlage?

Lassen Sie einen Materialblock vorbei und warten Sie ab, bis die Presse zugeht. Stellen Sie sich dicht ran. Sobald sich die Presse wieder öffnet, huschen Sie durch und schmeißen sich auf die Mitte der Metallstrebe. Die nächste Presse zu überwinden ist schwieriger. Das blaue Feld wird erst kurz vor dem Schließvorgang ausgeschaltet. Sprinten Sie mit Geschwindigkeit durch und warten Sie am Rand. Die Vorrichtung passieren Sie nach demselben Schema. Neben dem Förderband wartet eine kleine Erfrischung auf Sie – und der nächste Gegner. Rechts kommen die fertigen Teile angefahren. Schwingen Sie sich drauf und springen Sie auf der anderen Seite ab.

Für welche Seite soll ich mich entscheiden?

Gerade riesig ist der Unterschied nicht gerade. Zum einen fällt der Finalkampf anders aus. Auf der guten Seite bekämpfen Sie Tevion und danach den geisterhaften Ragnos, auf der anderen Seite mischen Sie Tevion und Kyle auf. Zum anderen verstimmen Sie auf dem dunklen Pfad auch die guten Jedis, was Ihr Unterfangen schwieriger gestaltet. In jedem Fall können Sie aber vielen Kämpfen entgehen, indem Sie einfach weiter Ihrem Ziel entgegenlaufen oder die zwei Parteien gegeneinander ausspielen.

MARKA RAGNOS BEGRÄBNISSTÄTTE – KORRIBAN

Wie komme ich in die Sith-Katakomben?

Auf der Treppe nach unten kommt Ihnen ein Ragnosanhänger entgegen. Werfen Sie sich nicht zwischen die nächsten Kämpfenden, üben Sie sich in Geduld und stauben Sie ab. Den Prunkraum verlassen Sie, indem Sie die





Karte für „Waffenvernichtung". Die Lage der sechs Waffenlager ist zusätzlich auch in der schematischen Darstellung Ihres Datenpads vermerkt.

KLEINE MACHTSPIELCHEN

Egal welchen Mächten Sie sich widmen, letztendlich entscheiden Sie, auf welcher Seite Sie stehen. Auf dem dunklen Pfad haben schwache Gegner nicht den Hauch einer Chance. Sie können offensiv draufloskloppen, ohne Rücksicht auf Verluste. Bei guten Kriegern dagegen ernten Sie mit Mätzchen wie den Energieblitzen nur ein müdes Lächeln. Auf dem guten Pfad setzen Sie mehr auf Defensive und Ablenkung. Dank Macht-Schutz und Absorption treten hier Fechtkunst und unauffälliges Vorgehen in den Vordergrund.

DIE DUNKLEN KÜNSTE



Macht-Entzug

Entzieht dem Opfer Lebens- und Machtenergie und frischt die eigene Gesundheit auf. Richtig prickelnd ist der Machtentzug eigentlich nur in der höchsten Lernstufe. Andernfalls müssen Sie zu nah an den Gegner heran – ein riskantes Unterfangen. Machtentzug klappt vor allem bei schwachen Gegnern wie Soldaten oder Offizieren. Gegnerische Jedis, die ihre Machtenergie erschöpft haben, sind leichte Beute – sie können sich nicht befreien. Kontern Sie einen Machtentzug-Angriff per Schub und gehen Sie auf Distanz.



Macht-Würgegriff

Hält einen Gegner fest und schnürt ihm die Kehle zu. Mit der höchsten Stufe können Sie den armen Tropf sogar durch die Gegend werfen. Funktioniert exzellent, um sich Gegner zurechtzurücken und diese dann mit dem Säbel abzuservieren. In luftiger Höhe, neben Schluchten und Lava genügt ein Wink mit der Hand und der Angreifer ist Geschichte. Selbst Meisterkämpfer bringt das aus dem Tritt, wenn Sie sie mit heruntergelassenen Hosen erwischen. Gegen die Umklammerung hilft Macht-Schub oder Macht-Absorption.



Macht-Blitz

Der Blitz entzieht je nach Ausbaustufe einem oder mehreren Leuten in Ihrer näheren Umgebung Lebensenergie. Praktisch alle Gegner inklusive Robotern zucken wenig entzückt durch die Gegend, wenn Sie Ihre Blitze aus den Griffeln fahren lassen. Verursacht nicht unbedingt viel Schaden, gibt dem niederen Fußvolk dennoch genug Saures. Zudem hindert der Stromfluss die menschlichen Widersacher augenblicklich am Schießen und fegt Sie von dannen. Mögliche Mittel gegen den Blitz: Schub oder Absorption.



Macht-Rage

Die Macht-Rage verstärkt Ihre Schwerthiebe für kurze Zeit auf Kosten Ihrer eigenen Gesundheit. Die Rage lohnt sich meist nur bei ein oder zwei angeschlagenen Gegnern, um ihnen den Gnadenstoß zu versetzen. Die Aktion verzehrt einiges an Lebensenergie, Sie sollten daher über Heilfähigkeiten verfügen oder schon das nächste Medipäckchen im Blick haben. Wird diese Macht gegen Sie verwendet, gehen Sie dem Burschen besser aus dem Weg. So verliert er unnötig Energie, da er mit den verstärkten Hieben nicht punkten kann.

DIE HELLEN KÜNSTE



Macht-Absorption

Absorbiert die dunklen Machtangriffe genauso wie Macht-Schub und -Griff. So kann Ihnen keiner die Waffe klauen oder Sie in die Tiefe stürzen. Jeder echte Jedi-Meister schafft sich mit dieser Gabe viel Ärger vom Hals. Als einfacher Lehrling hat man dagegen kaum Verwendung. Bei nicht Eingeweihten wie Sturmtruppen oder Sandleuten ist der Einsatz der Absorption grober Unfug. Duellieren Sie sich dagegen mit geübten dunklen Kriegern, ist diese Macht fast schon unabdingbar und macht die wichtigen dunklen Mächte nutzlos.



Macht-Heilung

Die Heilung päppelt Ihre gesundheitliche Verfassung wieder auf. Mit wachsender Erfahrung funktioniert das sogar im Kampfgetümmel. Sollte zumindest in der Grundstufe zum Standartrepertoire eines jeden Schülers zählen. Verlängert das Leben eines Jedis ungemein und eröffnet völlig neue Möglichkeiten. So sind damit gewagte Sprünge nicht mehr nur die Ausnahme, sondern werden zur Regel – schließlich sind Sie hinterher gleich wieder in Topform, ohne erst nach neuen Verbandspäckchen zu forschen.



Geistestrick

Mit dem Trick verwirren Sie Ihre Gegner für einige Zeit und lenken sie ab oder trichtern den Hohlköpfen sogar neue Befehle ein. Die Trickserei ist eher was für die Schleichliebhaber, die gerne ohne Gemetzel durch die Lande ziehen. Lassen Sie sich dabei nicht von anderen erwischen! Ein abgelenkter Laserschuss wird vom geistig Verwirrten als Angriff Ihrerseits gewertet und macht den ganzen Aufwand mit einem Schlag zunichte. Bringt daher während eines Kampfes auch Nullinger, ebenso wie gegen schlaue Burschen.



Macht-Schutz

Der Macht-Schutz dient als Schild und senkt jeglichen physikalischen Schaden beträchtlich, egal ob von Waffen oder Säureregen. Nur gegen Machtattacken ist er wirkungslos. Legen Sie sich mit größeren Rudeln von schießwütigem Gesocks an, bekommen Sie zusätzlich zur Abwehrmöglichkeit mit dem Schwert hier einen weiteren guten Schutz. Zudem sehr praktisch, wenn Sie sich zur Abwechslung mal mit einer Wumme ins Kampfgetümmel stürzen oder sich zuerst einer bestimmten Person widmen, während hinter Ihnen der Mob tobt.

Statuen auf ihre Plätze zurückschieben. Locken Sie die bösen Buben am besten mit runter in den Saal, dort bekommen sie es von den Jedis besorgt. Die Tür mit der dreieckigen Öffnung untersuchen Sie mit Ihrem Jedi-Gespür. Die richtige Kombination ist auf den Boden gekritzelt. Neben dem Tor unten an der Treppe ziehen Sie die drei Steine aus der Wand und kommen so auf den Turm. Werfen Sie sich in der Beerdigungsstätte in den Graben und flüchten Sie durch den Tunnel weiter. Locken Sie die Jedis weiter um die Ecke in die Arme der Kultisten.

Wie komme ich durch die Steintür?

Am anderen Ende der großen Halle kriechen Sie unten durch ein Loch. Passen Sie aber auf, dahinter gähnt ein tiefer Abgrund. Tasten Sie sich vorsichtig voran. Auf dem höchsten Balken finden Sie Schildenergie und Raketenmunition. Der eigentliche Weg geht allerdings unten weiter. Springen Sie auf den zweiten Balken und lassen Sie sich in das Loch an der Seite fallen. Sie gelangen in eine Gruft. Ignorieren Sie die Jedis und umgehen Sie das glühende Gestein über die seitliche Treppe. Rasen Sie quer durch die Halle nach hinten und zerschlagen Sie die weißen Stützen, die die Tür blockieren. Damit ist der Weg oben frei und Sie können zurück. Kehren Sie über die Balken zurück und durchschreiten Sie das neue Tor.

Wie komme ich in Ragnos Grab?

Klettern Sie über den Marmor abwärts und laufen Sie nach links am Graben entlang. Über die Felsplattform springen Sie in hohem Bogen auf die andere Seite. Stoßen Sie im Kampfgetümmel die Säule um und laufen Sie hinüber. Lassen Sie sich in die nächste Grube über den Rand auf die zerbrochenen Säulen gleiten. Am Boden kriechen Sie durch den Tunnel unter dem Sand ins Innere. Die Düne erklimmen Sie über die Felsbrocken. Nun brauchen Sie nur noch die Rampe zwischen den Shuttles raufwetzen.

Wie unterbreche ich die Zeremonie?

Bis zur Grabstätte sind es nur ein paar Meter. Überspringen Sie die Schurken auf dem Steg einfach. Egal welche Endgegner Sie jetzt erwarten: Üben Sie sich in Geduld. Brechen Sie nichts übers Knie und drehen Sie stattdessen lieber mal ein paar Runden durch den Saal, um sich zu regenerieren. Tevion ist nicht schwer zu besiegen. Hüpfen Sie über den Strahl hinweg, wenn sie das Zepter einsetzt. Verstecken nützt nichts, die Waffe durchdringt auch Stein. Konzentrieren Sie sich bei Kyle fast ausschließlich auf den Schwertkampf. Passen Sie auf, er versucht oft, Ihnen das Lichtschwert zu entreißen. Holen Sie es sich sofort wieder oder kontern Sie sofort auf seine Machtattacken, sonst leben Sie nicht lange. Ragnos halten Sie am besten auf Distanz oder setzen Ihre guten Mächte gegen ihn ein.

ANSGAR STEIDLE/
RALPH WOLLNER



Sind Sie mit der Begrüßungszeremonie fertig, schieben Sie die Statuen zurück an ihren Platz und öffnen so die Falltür.



Der Ausgang der Pyramide ist durch diese Steinstützen verschlossen. Säbeln Sie das Zeug weg und verschwinden Sie.



Tavion verhunzt Ihre Frisur mit einem neuen Mittelscheitel. Nächstes mal springen Sie besser über den Strahl hinweg.



Battlefield 1942: Secret Weapons of WW2

Der Kampf geht weiter! Neue Waffen und geheime Fahrzeuge sorgen für frischen Wind in dem beliebten Multiplayer-Spiel. Wir zeigen Ihnen, wie Sie das virtuelle Schlachtfeld als Sieger verlassen.

ALLGEMEINE TIPPS:

Was soll ich spielen?

Als Sturmtruppler macht man selten was falsch. Es ist jedoch immens wichtig für das Team, dass man den Truppentyp wählt, der auch gebraucht wird. Ein Sanitäter kann beispielsweise einen Infanterieangriff unterstützen und durch seine Heilkräfte das Zünglein an der Waage sein, ohne auch nur einen einzigen Gegner auszuschalten. Ähnlich verhält es sich mit dem Ingenieur – eine gemeinhin unterschätzte Klasse. Dieser begabte Techniker kann schweres Kriegsgerät wieder instand setzen. Das Gewehr hat zwar eine geringe Schussfrequenz, ist aber auf enorme Distanz zielsicher. Die Minen machen das Terrain für gegnerische Fahrzeuge unpassierbar.

Flak

Nachdem Sie einen Stützpunkt eingenommen haben, gilt es, diesen vor Gegenangriffen zu sichern. Oftmals wird hierbei die Luftabwehr vernachlässigt. Achten Sie darauf, dass die Flak besetzt ist. Obwohl die neuen Flugzeuge schneller und besser bewaffnet sind, haben selbst Flieger-Asse gegen einen geübten Flakschützen nur wenig Chancen. Außerdem kann die Waffe auch gegen heranpreschende Fußtruppen und Panzerverbände eingesetzt werden.

Das Transportflugzeug

Eine wichtige Neuerung in der alliierten Luftwaffe ist das Transportflugzeug C-47. Hier finden neben dem Piloten vier Passagiere und ein Schütze Platz. Das MG taugt höchstens als verzweifelter Versuch, gegnerische Jäger vom Himmel zu holen. Viel wichtiger ist die Möglichkeit, mit der C-47 Luftlande-Operationen durchzuführen. Wenn Sie nun als Pilot in der Maschine sitzen, warten Sie unbedingt ab, bis sich die Plätze im Heck füllen. Halten Sie sich beim Flug ins Feindesland möglichst von der Flak fern. Als Pilot macht es Sinn, einen Funkspruch wie „Los" zu verwenden, um den Fallschirmspringern im Bauch des Fliegers zu signalisieren, dass sie abspringen sollen.

Schleichwege

Viele Wege führen zum Feind. Neben den offensichtlichen Straßen und Wegen gibt es oft Schleichwege, die meist nur zu Fuß gangbar sind. Suchen und nutzen Sie solche Pfade, um dem Gegner in den Rücken zu fallen oder gar eine Flagge weit hinter der Front zu erobern. Probieren Sie besonders an Hängen und Bergen aus, ob es einen Weg nach oben gibt – je schwieriger der Schleichpfad ist, desto weniger wird der Feind Sie dort vermuten.

Vorsicht! Minen!

Neuerdings werden alle Spieler eines Teams durch ein rotes Totenkopf-Symbol vor eigenen Minen gewarnt. Diese Vorsichtsmaßnahme funktioniert nur, wenn man auch tatsächlich in Gefahr ist, sprich: in einem Fahrzeug sitzt. Da Minen nicht zwischen Freund und Feind unterscheiden, achten Sie unbedingt auf das Symbol – es kann Ihr Leben retten. Ingenieure bekommen die Warnung übrigens auch, wenn sie per pedes unterwegs sind.

Spaß mit Minen

Welcher Ingenieur kennt das nicht: Da hat man liebevoll Minen ausgelegt und keiner fährt drüber. Doof! Mit einem Trick können Sie aber jede Menge hochexplosiven Spaß haben: Legen Sie Minen doch einfach in oder auf Fahrzeuge. Das funktioniert dann wie eine Autobombe. Beim Einsteigen passiert noch nichts – aber sobald sich das Vehikel in Gang setzt, macht's „Bumm"!

Meiden Sie offensichtliche Wege

Auf den Hauptwegen ist die Gefahr groß, einem Scharfschützen direkt in die Arme zu laufen. Außerdem werden große Straßen gerne dazu benutzt, um Fahrzeuge an die Front zu bringen. Deshalb sind die Hauptstraßen sehr frequentiert und es ist fast unmöglich, sie unbemerkt zu benutzen. Schlagen Sie sich vielmehr durch die Büsche und behalten Sie die Wege im Auge. Auf diese Weise werden Sie seltener entdeckt und können den feindlichen Nachschub kontrollieren.

Fliegen will gelernt sein

Ein altes *Battlefield*-Problem wird mit *SWWW2* noch größer: Jeder meint, er sei der beste Pilot der Welt. Bei Düsenjets ist das noch schwerer als bei den alten Propeller-Maschinen. Leider können die meisten Möchtegern-Himmelsstürmer kaum geradeaus fliegen, geschweige denn mit Bomben etwas treffen. Wenn Sie selber keinen Joystick besitzen (ohne lassen sich die Flieger nur schlecht steuern), lassen Sie lieber Spieler fliegen, die wissen, was sie tun. Es bringt auch rein gar nichts, wenn zig Spieler am Rollfeld darauf warten, dass die Flugzeuge erscheinen. In der Zwischenzeit erobert der Gegner munter Flaggen!

Die richtige Kamera

In vielen Fahrzeugen ist es wegen des eingeschränkten Sichtfeldes schwierig, die Übersicht zu behalten. Mit den Tasten F9 bis F12 können Sie die Kamera verstellen und sicherstellen, dass Sie nicht verfolgt werden. Plötzlichen Fliegerattacken und Angriffen aus dem Hinterhalt kann auf diese Weise vorgebeugt werden.

Auf dem Bauch geht's auch

Es gibt eine besonders elegante Variante, steile Abhänge zu meistern – die Rutschpartie in der Bauchlage. Legen Sie sich vor den Abhang und robben Sie vorwärts, bis Sie ins Rutschen geraten. Wenn der Berg nicht allzu steil ist, verlieren Sie während der rasanten Talfahrt keine Lebensenergie. Mit diesem Trick können Sie dem Feind eine nette Überraschung bereiten und ihm in den Rücken fallen.

NAGELNEUE WAFFEN

Fallschirmjägergewehr 42

Einheiten: Deutsche Sturmtruppen
Munition: 5 Magazine à 30 Schuss
Sehr schnelle Schussfrequenz und gute Genauigkeit zeichnen diese Neuentwicklung der deutschen Ingenieure aus. Der verursachte Schaden ist dagegen nur Mittelmaß.

Gewehr 43 ZF4

Einheiten: Deutsche Aufklärer (von der Karte abhängig)
Munition: 3 Magazine à 5 Schuss (ohne Absetzen)
Das Gewehr lässt schnelle Schussfolgen zu, ohne nach jedem Mal Feuern absetzen zu müssen. Die Durchschlagskraft könnte nichtsdestotrotz etwas höher ausfallen, bei nur fünf Patronen im Magazin muss man eben sehr gut treffen.

Mauser K98 mit Gewehrgranaten

Einheiten: Deutsche Ingenieure (von der Karte abhängig)
Munition: 6 Granaten
Maximale Reichweite: Anstellwinkel ca. 30 Grad. Granaten haben Zeitzünder.
Die vom Gewehr aus gestarteten Geschosse fliegen etwas weiter als die normalen Explosiveier. Hinsichtlich der Sprengkraft schenken sich die beiden Modelle dennoch nichts.

Deutsches Elitemesser oder Kommandomesser

Einheiten: Alle deutschen beziehungsweise britischen Einheiten (von der Karte abhängig)
Munition: 5 Stück
Etwas Geschick vorausgesetzt, erlegt diese lautlose Waffe einen Gegner schon bei einem Treffer von hinten – und auch bei Frontalattacken nagt sie heftig an der Gesundheit.

Bren LMG

Einheiten: Britische Sturmtruppen (von der Karte abhängig)
Munition: 5 Magazine à 30 Schuss
Das neue leichte Maschinengewehr ist allemal effektiver als die BAR. Wegen der hohen Feuerrate und des relativ großen Streufaktors ist diese Waffe optimal für nahe bis mittlere Distanzen geeignet.

Schrotflinte

Einheiten: Britischer Ingenieur (von der Karte abhängig)
Munition: 5 Magazine à 6 Schuss
Die Schrotflinte ist nur auf kurze Distanz wirkungsvoll. Da die meisten Szenarien sehr weitläufig sind, ist sie kaum zu gebrauchen.

Verstecken Sie Minen auf oder in Fahrzeugen. Der nächste Fahrer wird sich wundern, er hat einen echten Feuerstuhl.



Bäuchlinks können Sie annähernd alle Abhänge hinunterrutschen, ohne sich zu verletzen. Das spart Zeit.

Die neuen Fahrzeuge

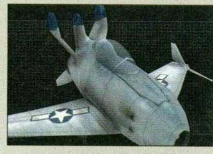
Die Fahrzeuge der Alliierten



T95/T28 Super Heavy Tank
Die Kanone kann gegen die des Sturmtigers nicht anstinken. Dafür ist die Panzerung fast genauso dick, er fährt sich aber besser. Der Super Heavy Tank steht auch nicht so schnell wehrlos da: obendrauf ist ein zusätzliches Maschinengewehr montiert, mit dem Sie sich den Rücken freihalten können.



Sherman mit T-34 Calliope
Mit den Raketen auf dem Buckel schafft der kleine Panzer ganz schön was weg. Selbst für größere Vehikel kann eine Ladung der Explosivgeschosse zum Problem werden. Kleiner Schönheitsfehler: Der Sherman lässt sich mit Panzerfäusten oder Granaten schnell knacken.



F-85 Goblin
Als schneller, aber nicht gerade wendiger Abfangjäger eignet sich die Goblin vor allem für den Luftkampf. Wenn man damit Bodenziele attackiert, landet man meist Sekundenbruchteile später in der nächsten Landschaftserhebung. Die Bordkanonen sind nicht gerade stark, gegen Landeinheiten richten sie kaum Schaden an.



Armstrong Whitworth AW-52
Schwer von der Flak zu treffen und gut bestückt, gibt sich die flache Flunder die Ehre. Bei den Einheiten aufseiten der Achse sorgt sie für einiges Kopfzerbrechen und mildert schnell deren Überlegenheit gegenüber den eigenen Landungstruppen. Optimal, um feindliche Panzerverbände aufzumischen.



Commando Raft
Dem Gummiboot geht ziemlich schnell die Luft aus. Ein Magazin aus einer Pistole schickt es in die ewigen Fischgründe. Nutzen Sie den Geschwindigkeitsvorteil, um schnell Flaggen einzunehmen oder Trüppchen quer über die Karte zu verschieben. Durch das Bord-MG ist das Boot immerhin nicht ganz wehrlos.



LVT-2 Water Buffalo
Der Panzer ist mit immerhin zwei Maschinengewehren etwas wehrhafter als der deutsche Wasserwagen, transportiert bis zu fünf Soldaten und hält auch einiges mehr aus. Für den Kampf taugt er trotzdem nicht. Der Büffel ist langsamer und hat größere Probleme, an steilen Stellen an Land zu kommen.

Die Fahrzeuge der Achsenmächte



Schwimmwagen
Wesentlich flexibler einsetzbar und wendiger als das alte Kettenfahrzeug, macht das Amphibienfahrzeug richtig Laune. Es bringt so manchen Stoßtrupp hinter die feindlichen Linien und ist so immer für eine Überraschung gut. Die Insassen sitzen zudem nicht so extrem auf dem Präsentierteller wie auf dem Motorrad.



Horten HO 229
Ein gefährlicher Jäger, mit dem man der gegnerischen AW-52 Paroli bieten kann. Die Bewaffnung ist etwas zu schwach auf der Brust, um schwere Panzer zu knacken. Für andere Flugzeuge reicht's allemal, bei den Dogfights zählt ohnehin vor allem die Wendigkeit – und die ist exzellent. Mit dem MG lehrt er Bodentruppen das Fürchten.



Wasserfall-Rakete
Die Rakete ist eigentlich für den Einsatz gegen Luftziele gedacht, der eindrucksvolle Knall am Boden ist dennoch nicht zu verachten. Die Steuerung ist eine einzige Katastrophe, der enorme Wirkradius und die manuelle Sprengfunktion machen das teilweise wieder wett. Am effektivsten lässt sie sich einsetzen, wenn Sie die Rakete auf wichtige Positionen wie Brücken ausrichten und im entscheidenden Moment feuern.



Motorrad
Egal, auf welcher Seite Sie kämpfen, mit dieser Schüssel rödeln Sie im Sauseschritt durch die Prärie zum nächsten Einsatzort. In feindlichem Gebiet grenzt der Ritt allerdings an Selbstmord. Schon wenige Treffer langen, um den Bock in einen wahren Feuerstuhl zu verwandeln. Zudem sitzen Sie völlig ungeschützt im Sattel. Mit Beifahrer haben Sie wenigstens die Möglichkeit, sich mit dem Bord-MG gegen Soldaten zur Wehr zu setzen.



Natter
Die Schlange schwebt gemächlicher durch die Lüfte als das amerikanische Pendant und lässt sich wesentlich besser steuern. Für längere Flüge eignet sie sich aus zwei Gründen nicht: Erstens geht der Treibstoff rapide zur Neige und zweitens ist der Vogel nicht gerade üppig mit Raketengeschossen bestückt. Diese durchschlagen dafür aber auch dicke Panzerplatten.



Sturmtiger
Der dicke Koloss kommt nur langsam in Wallung, walzt dann aber alles platt. Er hat an der Front und den Seiten eine extrem dicke Panzerung, die nur hinten halbwegs zügig zu knacken ist. Das Geschütz entfaltet eine bombastische Wirkung, ist aber total unbeweglich. Die vorhandenen 15 Schuss Munition sind schnell verpulvert und eine Sekundärwaffe gibt es nicht.



Raketenrucksack
Der Flugkasten ist das richtige Equipment für Einzelkämpfer. Leider lässt er sich nicht mit anderen Waffen kombinieren. Dafür umgeht man jegliche Absperrung und kann sich zudem hoch oben auf Hausdächern an Stellen einnisten, die sonst keiner erreicht. Passen Sie auf, dass Ihnen nicht während des Fluges der Sprit ausgeht und Sie abstürzen.



Flakpanzer
Der Kübel taugt nicht nur gegen Flugzeuge, er lehrt mit seinem Geschützturm auch Fußtruppen, Transporter und leichte Panzer das Fürchten. Mit dem Maschinengewehr landen Sie jedoch höchstens Glückstreffer. Größtes Manko ist der Rundumschutz: Ein guter Scharfschütze kann den Kerl im Turm mit einem Treffer seines Postens entheben.

Adlernest

ALLGEMEINE TIPPS:

Die letzte Bastion der Wehrmacht wird angegriffen. Die Achse hat den Vorteil des Terrains. Zwei der drei anfänglichen Punkte liegen auf dem Berg. Gefährlich ist der Einstiegspunkt „Deutsches Haus" bei C-5 – dieser wird schnell überrannt. Wichtig: Alle Kontrollpunkte sind einnehmbar.

ALLIIERTE:

Ebene halten

Fixieren Sie sich nicht allzu sehr darauf, das Adlernest selbst einzunehmen. Versuchen Sie lieber, die Ebene zu kontrollieren und so schnell wie möglich den Punkt „Deutsches Haus" bei C-5 einzunehmen.

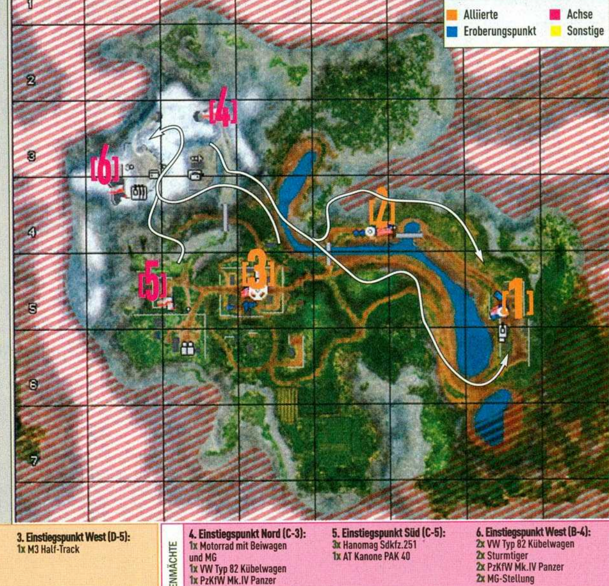
Bergwanderung

Wenn auch schwierig, so ist es trotzdem machbar, an der Wehrmacht vorbei ins Adlernest zu schlüpfen. Gehen Sie dafür vom „Deutschen Haus" (C-5) links Richtung Gipfel. Mit Glück sind Ihre Gegner genug abgelenkt und Sie können die Hauptbasis einnehmen oder wenigstens schweres Kriegsgerät stehlen, um dem Feind in den Rücken zu fallen.

ACHSENMÄCHTE:

Schleichattacke

Seien Sie wagemutig. Sie starten am Punkt direkt vor der Brücke (C-3) und springen sofort von der Brücke und bremsen den Sturz mit dem Fallschirm. Da sich die meisten Alliierten gen Hang bewegen, können Sie mit etwas Glück an den Angreifern vorbei bis zum östlichsten Punkt (Berchtesgaden) schleichen. Wenn zu viele Gegner auf der Straße unterwegs sind, bleiben Sie südlich vom Fluss und stoßen von Süden her in die Basis. Wenn Sie diesen Punkt einnehmen, haben Sie die Angreifer in der Zange.



ALLIIERTE

1. Einstiegspunkt Ost (G-5):
1x Hanomag Sdkfz.251
3x Willys Overland Jeep MB
2x Sherman Tank mit T-34 Calliope
2x T95/T28 Super Heavy Tank mit AA-Kanone
1x M4 Sherman

2. Einstiegspunkt Nord (F-4):
1x Harley-Davidson mit Beiwagen und MG

3. Einstiegspunkt West (D-5):
1x M3 Half-Track

ACHSENMÄCHTE

4. Einstiegspunkt Nord (C-3):
1x Motorrad mit Beiwagen und MG
1x VW Typ 82 Kübelwagen
1x PzKfW Mk.IV Panzer

5. Einstiegspunkt Süd (C-5):
3x Hanomag Sdkfz.251
1x AT Kanone PAK 40

6. Einstiegspunkt West (B-4):
2x VW Typ 82 Kübelwagen
2x Sturmtiger
2x PzKfW Mk.IV Panzer
2x MG-Stellung

Die Gotenlinie

ALLGEMEINE TIPPS:

Bei dieser Frontalangriff-Karte müssen Sie zwei Eroberungspunkte einnehmen, um die Tickets der Feinde herabzählen zu lassen. Dreh- und Angelpunkt sind die Artillerie-Geschütze, die es einzunehmen und zu sichern gilt.

ALLIIERTE:

Schnelle Motorradtour

Schnappen Sie sich gleich nach Spielstart ein Motorrad und brettern Sie zum Eroberungspunkt Süd (C-5). Nachdem Sie die Flagge eingenommen haben, flitzen Sie über die Brücke und besetzen die Artillerie. Mit der dicken Kanone ist es kein Problem, den Ansturm aus dem Dorf (D-4) abzuwehren.

Hinterhältige Kletterpartie

Vom Eroberungspunkt Ost (F-5) aus können Sie den Berg östlich von Ihnen erklimmen. Oben angekommen, fallen Sie den verdutzten Krauts in den Rücken. Mit einem Sturmtiger halten Sie die Stellung.

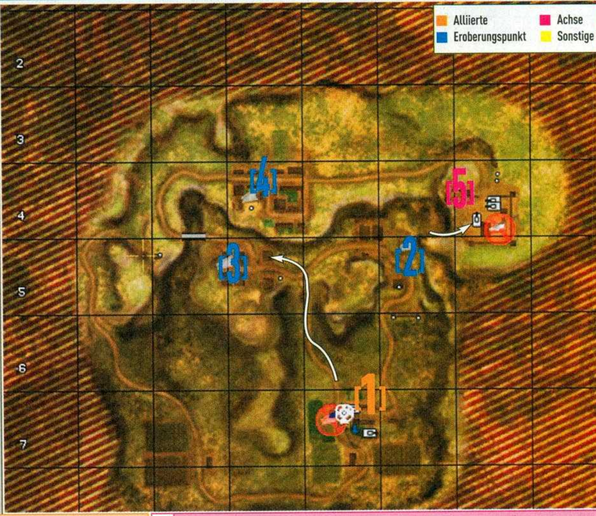
ACHSENMÄCHTE:

Talfahrt

Vom Einstiegspunkt Ost (G-4) können Sie sich mit einem Panzer den Abhang zum Eroberungspunkt Ost (F-5) herunterrutschen lassen. Bis die Amis die Flagge erreicht haben, sind Sie mit Ihrem Stahlmonster schon längst in Stellung gegangen und wehren den Ansturm ab.

Flotte Artillerie

Klemmen Sie sich hinter die Artillerie-Kanone beim Einstiegspunkt Ost (G-4). Von hier aus haben Sie einen hervorragenden Überblick über das gesamte Tal und können die heranstürmenden Alliierten bereits zu Beginn gewaltig dezimieren.



ALLIIERTE

1. Einstiegspunkt Süd (E-7):
2x Harley-Davidson mit Beiwagen und MG
1x Sherman Tank mit T-34 Calliope
1x T95/T28 Super Heavy Tank mit AA-Kanone

2. Eroberungspunkt Ost (F-5):
1x Sherman Tank mit T-34 Calliope
3x MG-Stellung

3. Eroberungspunkt Süd (C-5):
1x T95/T28 Super Heavy Tank mit AA-Kanone
2x AT Kanone PAK 40

4. Eroberungspunkt Nord (D-4):
1x T95/T28 Super Heavy Tank mit AA-Kanone
1x M4 Sherman
1x MG-Stellung

ACHSENMÄCHTE

2. Eroberungspunkt Ost (F-5):
1x PzKfW Mk.IV Panzer
3x MG-Stellung

3. Eroberungspunkt Süd (C-5):
1x Sturmtiger
2x AT Kanone PAK 40

4. Eroberungspunkt Nord (D-4):
1x PzKfW Mk.IV Panzer
1x Sturmtiger
1x MG-Stellung

5. Einstiegspunkt Ost (nicht einnehmbar, G-4):
1x PzKfW Mk.IV Panzer
2x Sturmtiger
1x AT Kanone PAK 40
1x Bunker mit Artillerie
1x MG-Stellung

Flugplatz Kbley

ALLGEMEINE TIPPS:

Die Alliierten müssen alle Flaggen erobern. Der Kernpunkt dieser Karte ist der Flughafen E-4, auf dem das eindeutig beste Material steht. Die Lufthoheit ist das Zünglein an der Waage.

ALLIIERTE:

Britisches Motocross

Zum Flugplatz gibt es lediglich zwei Schleichwege: E-5 und F-4. Es gibt jedoch einen „Hintereingang". Fahren Sie mit einem Motorrad zum Seiteneingang D-4. Benutzen Sie den Berg vor dem Tor als Sprungschanze. Mit genügend Anlauf fliegen Sie über den Zaun und landen auf dem Flughafengelände. Der verdutzte Gegner kann nur noch zusehen, wie Sie die Flagge erobern und die Verteidigungsanlagen einheimsen.

Kleiner Spaziergang

Es ist nahezu unmöglich, lebend durch das bewachte Gebiet südlich des Flughafens zu kommen. Nehmen Sie einfach einen Umweg. Vom Eroberungspunkt West (D-5) gehen Sie am Fluss entlang Richtung Osten, bis Sie die Brücke in F-4 erreichen. Von hier können Sie dem Gegner in den Rücken fallen.

ACHSENMÄCHTE:

Luftangriff

Mit den zwei Horton HO 229 können Sie den Briten zusetzen. Fliegen Sie nach Spielbeginn Richtung britische Basis und nehmen Sie die Brücke unter Beschuss, über die der Nachschub gen Flugplatz rollt.

Böse Mi(e)ne

Schlüpfen Sie in die Rolle eines Ingenieurs und starten Sie am Einstiegspunkt West (D-5). Verminen Sie die Brücke. Jetzt schauen Sie zu, wie die britischen Einheiten in ihr Verderben laufen.



ALLIIERTE

1. Einstiegspunkt Süd (D-6, Basis, nicht einnehmbar)
2x M3 Half-Track
3x Harley-Davidson
1x M4 Sherman
2x Flak, 1x PAK 40

2. Eroberungspunkt West (D-5):
1x Flak, 2x Harley-Davidson

3. Eroberungspunkt Mitte (E-5):
1x Harley-Davidson
1x Rocket Pack (auf dem Dachboden des gelben Hauses)

4. Eroberungspunkt Ost (F-5):
1x Harley-Davidson, 1x Flak

5. Eroberungspunkt Nord (Basis E-4)
4x Motorrad mit Beiwagen
1x Hanomag Sdkfz.251
1x PzKfW Mk.IV Panzer
3x MG-Stellung
1x Flak
2x Horton HO 229
1x Reparatur Pad
2x Jet-Pack

ACHSENMÄCHTE

2. Einstiegspunkt West (D-5):
1x Flak
2x Motorrad mit Beiwagen und MG

3. Einstiegspunkt Mitte (E-5):
1x Motorrad
1x Rocket Pack

4. Einstiegspunkt Ost (F-5):
1x Motorrad
1x Flak

5. Einstiegspunkt Nord (Flughafen, E-4)
4x Motorrad
1x Hanomag Sdkfz.251
1x PzKfW Mk.IV Panzer
3x MG-Stellung
1x Flak
2x Horton HO 229
1x Reparatur Pad
2x Jet-Pack

6. Bauernhof (C-3)
1x Hanomag Sdkfz.251

Hellendorn

ALLGEMEINE TIPPS:

Bei dieser heiklen Map kommt es auf Geschwindigkeit an. Sobald eine Partie mehr Stützpunkte hat, werden die Tickets der Kontrahenten herabgezählt. Der Schlüsselpunkt der Winterschlacht ist das anfangs neutrale Bergdorf, das es zu erobern und zu halten gilt.

ALLIIERTE:

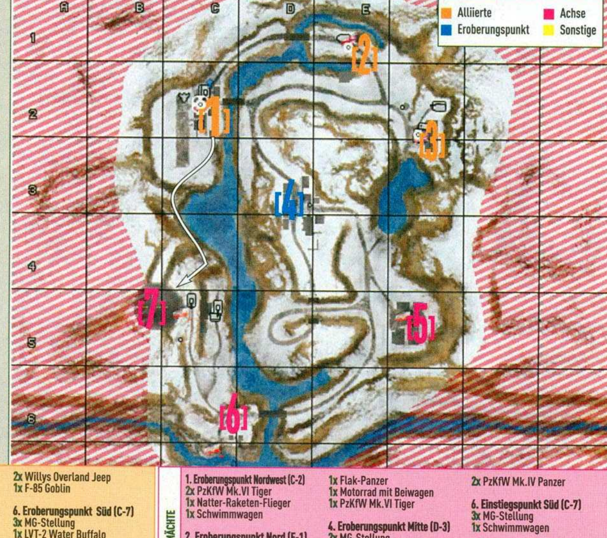
Kleine Bergtour gefällig?

Südlich vom Einstiegspunkt C-2 gibt es eine Bergkette, die den Weg zum deutschen Lager versperrt. Mit ein wenig Übung ist es möglich, einen Panzer genau auf dem Bergkamm entlang und über den Pass zu führen. Die ahnungslosen Krauts können nur noch zusehen, wie ihr Nachschub in Flammen aufgeht. Übrigens: Von der deutschen Seite aus ist keine „Kletterpartie" möglich.

ACHSENMÄCHTE:

Jetzt fahr'n wir übern See ...

Mithilfe der großräumigen Schwimmwagen beim Einstiegspunkt (C-5) können Sie den Tommys eine tödliche Überraschung bereiten. Klemmen Sie einen Kollegen hinter das Bord-MG und dümpeln Sie über den See nördlich von Ihnen. Mit ziemlicher Sicherheit treffen Sie am anderen Ufer auf alliierte Truppen, die im Begriff sind, den Hügel zu erklimmen. Nachdem Sie den armen Burschen in den Rücken gefallen sind, nehmen Sie den feindlichen Stützpunkt C-2 ein. Mit der Goblin fliegen Sie zu den alliierten Basen E-1 oder F-2, je nachdem, welche schlechter bewacht ist. Der Vorteil ist auf Ihrer Seite!



ALLIIERTE

1. Einstiegspunkt Nordwest (C-2)
2x M4 Sherman
1x Willys Overland Jeep
1x F-85 Goblin

2. Einstiegspunkt Nord (E-1)
2x MG-Stellung
1x LVT-2 Water Buffalo

3. Einstiegspunkt Nordwest (F-2)
3x MG-Stellung
2x M4 Sherman
1x Harley-Davidson
1x Willys Overland Jeep
1x LVT-2 Water Buffalo

4. Eroberungspunkt Mitte (D-3)
2x MG-Stellung
2x Rocket Pack

5. Eroberungspunkt Südost (F-5)
1x MG-Stellung
2x M4 Sherman
2x Willys Overland Jeep
1x F-85 Goblin

6. Eroberungspunkt Süd (C-7)
3x MG-Stellung
1x LVT-2 Water Buffalo

7. Eroberungspunkt Südwest (C-5)
1x MG-Stellung
1x Willys Overland Jeep
1x LVT-2 Water Buffalo
1x Harley-Davidson, 1x M4 Sherman

ACHSENMÄCHTE

1. Eroberungspunkt Nordwest (C-2)
2x PzKfW Mk.VI Tiger
1x Natter-Raketen-Flieger
1x Schwimmwagen

2. Eroberungspunkt Nord (E-1)
2x MG-Stellung
1x Schwimmwagen

3. Eroberngspunkt Nordwest (F-2)
3x MG-Stellung
2x Schwimmwagen
1x Flak-Panzer
1x Motorrad mit Beiwagen
1x PzKfW Mk.VI Tiger

4. Eroberungspunkt Mitte (D-3)
2x MG-Stellung
2x Rocket Pack

5. Einstiegspunkt Südost (F-5)
1x MG-Stellung
1x Natter-Raketen-Flieger
2x Schwimmwagen
2x PzKfW Mk.IV Panzer

6. Einstiegspunkt Süd (C-7)
3x MG-Stellung
1x Schwimmwagen

7. Einstiegspunkt Südwest (C-5)
1x MG-Stellung
2x Schwimmwagen
1x Motorrad
1x PzKfW Mk.IV Panzer
1x Flak-Panzer

Essen

KARTENTIPPS:
Dreh- und Angelpunkt der Essen-Karte ist die große Basis in B5, in der eine Rakete sowie zwei Sturmtiger stehen. Besonderheit in der Stadt sind die an mehreren Stellen vorhandenen Raketenrucksäcke, mit denen die Verteidigungslinien leicht zu umgehen sind.

ALLIIERTE:

Schlacht um die Panzerfabrik
Fallen Sie den Deutschen in den Rücken. Nehmen Sie primär die großen westlichen Fabrikhallen ein, um Ihren Gegnern keinen Nachschub an Sturmtigern mehr zu liefern. Gleichzeitig landen Sie an der Brücke, holen sich den Raketenrucksack und verschanzen sich auf den Dächern. Die Gegner haben keine Flugzeuge und können so lediglich mit den Rocket Packs über den Zaun gelangen.

ACHSENMÄCHTE:

Flugabwehr
Fangen Sie die Flugzeuge mithilfe der Flakpanzer und der Raketen ab. Stellen Sie einen Flakpanzer an den Brückenkopf, etwas abseits der Hauptstraße. So sind Sie schwerer zu treffen, haben aber einen guten Überblick über See und Luft. Haben Sie genug Männer, besetzen Sie die Flakstellungen am Rand der mittleren Insel.

Die Stadt abriegeln
Holen Sie sich die Rocket Packs aus den Wirtshäusern, so fällt diese Option für die Alliierten flach. Sichern Sie auf jeden Fall Ihre Fabrik gut ab. Da Sie keine Flugzeuge haben, müssen Sie wenigstens am Boden wehrhaft bleiben, was Ihnen mit zwei Sturmtigern und den anderen Panzern gegen die Alliierten bestimmt eindrucksvoll gelingt.

ALLIIERTE

1. Einstiegspunkt (nicht einnehmbar, F-5)
1x Armstrong Whitworth AW-52
1x LVT-2 Water Buffalo
2x Spitfire Mk VB

2. Einstiegspunkt im Transporter (ohne Flagge)
Douglas C47 Dakota

Beim Rest der Punkte erscheint deutsches Equipment.

ACHSENMÄCHTE

3. Einstiegspunkt (C-5)
1x Flakpanzer
1x Rocket Pack im Haus

4. Einstiegspunkt (C-5)
1x Motorrad mit Beiwagen und MG
1x Panzer Mk. IV

5. Einstiegspunkt (C-4)
1x Motorrad
1x Rocket Pack

6. Einstiegspunkt (B-5)
2x Sturmtiger
1x Flakpanzer
1x Wasserfall Rakete
3x MG-Stellung
1x Rocket Pack

Neutral auf der mittleren Insel
4x Flak an den Ecken
2x MG-Stellung in der Mitte

Mimoyecques

KARTENTIPPS:
In diesem klassischen Sturmangriffs-Szenario müssen die Alliierten möglichst schnell Flaggen erobern, um nicht ständig Punkte zu verlieren. Die Briten haben die Lufthoheit, bei den Deutschen stehen jedoch genug Flakstellungen und schweres Gerät zur Verfügung, um den Angriff zu vereiteln.

ALLIIERTE:

Fallschirmjäger
Springen Sie über der südlichen Bunkeranlage ab und marschieren Sie weiter nach unten zum Flugplatz und graben Ihnen so die Luftunterstützung ab. Mit den dort installierten PAK 40 beharken Sie die Deutschen im Dorf von hinten. Die Stellung zu halten, ist kein Problem. Sie ist praktisch nur aus der Luft einnehmbar, die Deutschen haben aber nur noch ein Flugzeug an Punkt E-5.

Operation Sandstrand
Kommen Sie jetzt von der See her an die östliche Flagge. Dort steht ein wichtiger Flakpanzer, der Ihren Fliegern gefährlich werden kann, sowie der letzte gegnerische Flieger.

ACHSENMÄCHTE:

Frühe Luftabwehr
Nehmen Sie die heranfahrenden und -fliegenden Briten mit den Flakstellungen unter Beschuss. Versuchen Sie, diese gar nicht erst ins Landesinnere vordringen zu lassen.

Präventivschlag
Mit Ihren Fliegern beharken Sie primär den gegnerischen Flugplatz. Ein Abschuss des Bombers verschafft Ihnen jedes Mal ein wenig Zeit, die Landungsboote sind wesentlich langsamer und besser zu treffen.

ALLIIERTE

1. Einstiegspunkt Nordost (D-2)
1x Armstrong Whitworth AW-52
1x F-85 Goblin
2x MG-Stellung, 4x Flak
4x LCVP Higgins Boot

2. Eroberungspunkt
2x Harley-Davidson
1x Flak, 2x MG-Stellung

3. Eroberungspunkt
1x Motorrad
1x F-85 Goblin

4. Eroberungspunkt
2x Motorrad
1x T95/T28 Super Heavy Tank
1x MG-Stellung

5. Eroberungspunkt
1x F-85 Goblin
2x PAK 40
1x MG-Stellung, 2x Flak

6. Eroberungspunkt
1x Harley-Davidson
2x M4 Sherman3x MG-Stellung,
1x Flak plus Wasserfall-Rakete

ACHSENMÄCHTE

2. Einstiegspunkt (D-5)
2x Motorrad mit Beiwagen und MG

3. Einstiegspunkt (E-5)
1x Horton HO 229
1x Flakpanzer
1x Motorrad mit Beiwagen und MG
2x MG-Stellung
1x Flak

4. Einstiegspunkt (D-6)
1x Sturmtiger
2x Motorrad mit Beiwagen und MG

5. Einstiegspunkt (D-6)
1x Horton HO 229

6. Einstiegspunkt (D-7)
1x Panzer Mk. IV
1x Flakpanzer
1x Motorrad mit Beiwagen und MG

Peenemünde

ALLGEMEINE TIPPS:

Ziel ist es, mehr Eroberungspunkte als der Gegner einzunehmen und zu halten. Sobald Sie zwei neutrale Stellungen eingenommen haben, werden die Tickets der Gegner heruntergezählt. Da die Verteidigungsanlagen der Stützpunkte sehr vielfältig sind, fällt es schwer, eine Flagge zurückzuerobern.

ALLIIERTE:

Kleine Bootstour

Am Einstiegspunkt Ost (F-2) befindet sich ein Schlauchboot. Begeben Sie sich in die nordöstliche Ecke der Insel, steigen Sie in den Wellenflitzer und setzen Sie zur Insel nördlich von Ihnen über. Nachdem Sie die Flagge (E-3) eingenommen haben, bleibt Ihnen genügend Zeit, die Stellung mit den vorhandenen Verteidigungsanlagen zu sichern. Ganz Findige schlüpfen in die Rolle eines Ingenieurs und verminen die Brücke. Damit wird dem kommenden Ansturm der Deutschen ein jähes Ende gesetzt.

ACHSENMÄCHTE:

Im Sturzflug nach Südosten

Schnappen Sie sich einen Natter-Raketen-Flieger und heizen Sie gen Eroberungspunkt Ost (E-5). Springen Sie über dem Stützpunkt ab (Fallschirm nicht vergessen) und nehmen Sie die Flagge ein. Mit dem vorhandenen Verteidigungsmaterial sichern Sie die Brücke ab.

Achtung, Tiefflieger

Der Großteil der US-Truppen macht sich gleich nach Beginn des Spiels nach Westen auf, um den Eroberungspunkt (D-6) einzunehmen. Fliegen Sie mit der Horton HO 229 vom Einstiegspunkt Nord (D-4) zur besagten Brücke und erledigen Sie sämtliche Amis. Nach getaner Arbeit flattern Sie zum Eroberungspunkt Mitte (D-6), springen ab und nehmen ihn ein. Dank des Sturmtigers ist es kein Problem, die Stellung so lange zu halten, bis Verstärkung eintrudelt.

Alliierte / Eroberungspunkt / Achse / Sonstige

ALLIIERTE

1. Einstiegspunkt Ost (nicht einnehmbar) (F-6):
1x LVT-2 Water Buffalo
2x LVT-2 Water Buffalo
1x T95/T28 Super Heavy Tank mit AA-Kanone
1x Sherman-Panzer mit T-34 Calliope
1x Harley-Davidson
2x Flak
1x Commando Raft

2. Eroberungspunkt Mitte (D-6)
1x Sherman-Panzer mit T-34 Calliope
1x Armstrong Whitworth AW-52
2x F-85 Goblin

3. Eroberungspunkt Ost (E-5)
1x Willys Overland Jeep
1x Sherman mit T-34 Calliope
1x Wasserfall-Rakete
1x Flak

4. Eroberungspunkt Nord (D-4)
Nichts

ACHSENMÄCHTE

2. Eroberungspunkt Mitte (D-6)
1x PzKfW Mk.VI Tiger

3. Eroberungspunkt Ost (E-5)
1x Flak
1x Schwimmwagen
1x Flakpanzer
1x Wasserfall-Rakete

4. Eroberungspunkt Nord (D-4)
1x Sturmtiger
1x Flakpanzer
1x PzKfW Mk.VI Tiger

5. Einstiegspunkt Nord (nicht einnehmbar) (D-4)
2x Flak
1x MG-Nest
2x Natter-Raketen-Flieger
1x Horton HO 229
1x Schwimmwagen
1x Motorrad mit Beiwagen und MG

Telemark Forschungslabor

ALLGEMEINE TIPPS:

Die Alliierten haben auf dieser Karte die Lufthoheit – deutsche Flieger gibt es nicht. Entscheidender Zankapfel ist die Insel in der Mitte des Flusses. Da es nur einen neutralen Punkt gibt, ist stets eine Partei im Vorteil.

ALLIIERTE:

Lufthoheit nutzen

Nutzen Sie Ihren Luftwaffen-Vorteil. Insbesondere direkt nach Spielstart können Sie ganz im Norden Truppen auf der anderen Flussseite absetzen. Die Achsenmächte haben dort keinen Stützpunkt und haben der Landung nichts entgegenzusetzen. Alternativ können Sie natürlich auch Soldaten zur Insel fliegen.

Brücken sichern

Passen Sie gut auf, dass sich nicht all Ihre Kameraden zur Insel aufmachen und am Ende die deutschen Panzer lustig über die Brücke kacheln. Achten Sie besonders auf die kleine Brücke im Süden. Diese ist nur von deutscher Seite aus verteidigt und wird vom Feind gerne als Angriffsroute gewählt.

ACHSENMÄCHTE:

Achtung! Fliegeralarm!

Auf dieser Karte entscheidet eine funktionierende Luftabwehr über Sieg oder Niederlage! Nutzen Sie unbedingt den Flakpanzer an der Forschungsstation.

Insel einnehmen

Die Insel ist gut zu verteidigen und hat Flak-Stellungen – ein Grund mehr, das Eiland sofort einzunehmen. Bedenken Sie: Es stehen nur zwei Amphibienfahrzeuge zur Verfügung. Achten Sie darauf, einen Kameraden mitzunehmen, um nicht alleine auf der Insel zu hocken.

Alliierte / Eroberungspunkt / Achse / Sonstige

ALLIIERTE

1. Einstiegspunkt Nord (D-2):
1x Douglas C47 Dakota
2x Spitfire MK VB
2x Willys Overland Jeep MB
1x LVT-2 Water Buffalo
1x MG-Stellung

2. Einstiegspunkt Mitte (D-5):
1x M4 Sherman
1x Willys Overland Jeep MB
1x LVT-2 Water Buffalo
1x Commando Raft (Schlauchboot)

3. Einstiegspunkt Süd (D-6):
1x M4 Sherman
1x Willys Overland Jeep MB
1x Harley-Davidson
2x MG-Stellung

4. Eroberungspunkt (E-4):
1x LVT-2 Water Buffalo
1x Commando Raft (Schlauchboot)
1x Flak
1x MG

ACHSENMÄCHTE

4. Eroberungspunkt (E-4):
2x Schwimmwagen
1x Flak
1x MG-Stellung

5. Einstiegspunkt Mitte (F-6)
4x MG-Stellung
1x PzKfW Mk.IV Panzer
2x Flak
1x Bunker mit Artillerie
1x Schwimmwagen
1x Flakpanzer

6. Einstiegspunkt Nord (F-5):
2x PzKfW Mk.IV Panzer
1x Motorrad mit Beiwagen und MG
1x Schwimmwagen

7. Einstiegspunkt West (D-6):
2x Motorrad
1x Schwimmwagen
1x MG-Stellung

Gothic 2 – Die Nacht des Raben

Irgendwie ist das schon dumm gelaufen: Da haben Sie sich durch Orks und Drachen gemeuchelt, doch jetzt müssen Sie wieder ganz von vorne anfangen, um Zugang zur neuesten *Gothic*-Welt zu haben. Doch keine Sorge, wir zeigen Ihnen, wie Sie es am besten anstellen.

Auch im Add-on gibt's mal wieder keine Beschilderung. Damit Sie trotzdem alles finden, hat sich unser Tipps&Tricks-Sklave schon mal für Sie die Hacken abgelaufen und diese Karte für Sie erstellt.

BÖSES ERWACHEN

Wenn Sie sich gleich an die neuen Quests machen wollen und so schnell wie möglich die neue Welt betreten möchten, vergessen Sie's. Alle Monster sind laut Handbuchinformation jetzt etwas schwerer zu besiegen. Probieren Sie es ruhig mal aus: Recht früh im Spiel kommen Sie an eine Piraten-Quest heran, bei der Sie auf Schatzsuche gehen müssen. Versuchen Sie einmal, mit einem Charakter der Stufe 3 eine Horde Lurker zu besiegen oder gar ein Lager voller Banditen auszunehmen, die in unmittelbarer Nähe eines der Schatzpunkte lagern – keine Chance! Daher unser Ratschlag: Nehmen Sie es gelassen und zocken Sie *Gothic 2* erst einmal in alter Manier bis zum zweiten Kapitel durch, sprich erledigen Sie so viele der alten Quests wie möglich und meucheln Sie die leichteren Monster, wo es nur geht. Leveln Sie den namenlosen Helden möglichst schnell über die Zehner-Hürde, um überhaupt eine Chance in der neuen Welt zu haben und vor allem um stärkere Waffen effektiv einsetzen zu können. Falls Ihre *Gothic*-Erfahrung schon ein Weilchen her ist: **Auf unserer Homepage (www.pcaction.de) finden Sie die Komplettlösung des Hauptspiels, um Vergessenes wieder aufzufrischen.**

KAPITEL 1

Déjà-vu

Der gleiche Start, ein etwas anderer Dialog. Xardas weiß die ersten Neuigkeiten zum Add-on. Nach der Plauderei mit dem alten Zauberzausel suchen Sie den Turm wie gewohnt ab. Es liegen jetzt mehr Gegenstände herum als im ursprünglichen Hauptspiel. Nehmen Sie auf jeden Fall die Steintafel mit und sprechen Sie den alten Dämonenbeschwörer darauf an. Jetzt kann das Abenteuer losgehen.

Ein neues Gesicht

Wenn Sie in Richtung Khorinis latschen, lagert ein neuer alter Bekannter im Durchgang: Cavalorn. Von ihm gibt's weitere Hinweise. Bieten Sie ihm Ihre Hilfe an. Bevor Sie jedoch sofort das Banditennest ausräuchern, reden Sie mit der Banditenwache, um an den Steckbrief und die Dexter-Info zu gelangen. Wandern Sie lustig zu Maleth, dem Schafhirten, weiter und reden Sie über die Banditen. Danach kehren Sie zu Cavalorn zurück. Mit ihm an der Seite ist der Kampf ein Kinderspiel und Sie erhalten Erfahrungspunkte quasi umsonst. Plündern Sie die Leichen, bevor Cavalorn es tut.

Seeräuber in Sicht

Kurz vor Khorinis lungert ein augenbeklappter Seeräuber am Straßenrand herum. Sofern Sie dem ollen Seebären helfen wollen, geben Sie ihm am besten die Arbeitskleidung, die Sie von Bauer Lobart erwerben können. Wenn Sie sich jetzt fragen, wie Sie selber in die Stadt kommen sollen, kein Problem: Lester im Tal unterhalb von Xardas' Turm hat eine neue Variante parat. Sammeln Sie zehn gleiche Kräuter und geben Sie sich dann bei der Torwache als Kräutersammler für Constantino aus. Außerdem gibt es wie gewohnt den Händler auf der Bank vor Lobarts Anwesen, der einen Passierschein verkauft.

In Khorinis

Nachdem Paladin Lothar seinen üblichen Sermon abgelassen hat, gehen Sie gleich zu Vatras. Sprechen Sie ihn auf den Ring des Wassers an. Das dürfte der schnellste Weg sein, um an die neuen Gilden des Add-ons heranzukommen. Bringen Sie dann das Ornament zu Lares, der sich wie immer am Hafen befindet. Reden Sie ausgiebig mit dem alten Banditen. Er hat gute Tipps, was eine bessere Rüstung und Geld angeht, außerdem kann er Ihnen den Zugang zu einer der drei bekannten Fraktionen (Magier, Söldner, Miliz) vereinfachen. Fragen Sie ihn, was er im Hafen macht. Nach einiger Plauderei übergibt er Ihnen den Erkennungsring der Wassergemeinschaft. Streifen Sie das gute Stück sogleich über und gehen Sie auf den Markt zu Händler Baltram. Baltram kann für Lares' Ablösung sorgen. Jetzt können Sie mit Lares losziehen, um das Ornament bei Saturas abzuliefern.

Die Sache mit den Steintafeln

Überall in der Spielwelt stoßen Sie auf Steintafeln, die Sie anfangs noch nicht entziffern können. Sie haben zwei Möglichkeiten: Entweder bringen Sie die Tafeln immer zu Vatras, der sie Ihnen abnimmt und Sie dafür mit Tränken belohnt. Oder Sie behalten die Tafeln erst einmal, bis Sie die Sprache der Erbauer beherrschen, die Ihnen der Wassermagier Myxir beibringt. Wenn Sie nun eine Tafel lesen können, verbessert das Ihre Attribute dauerhaft.

Die Wassermagier

Direkt bei der Ausgrabungsstelle in der Nähe der Pyramide im Nordosten liegt unten links eine der Steintafeln. Achten Sie auf den Steinwächter am Boden und durchsuchen Sie die Überreste, um eine Steintafel zu finden. Bei Saturas finden Sie rechts an der Wand wieder eine Steintafel. Kehren Sie nach dem Gespräch mit Riordian nicht gleich wieder zu Saturas zurück, sondern erforschen Sie das Gewölbe, um mit den anderen Wassermagiern zu reden. Von Merdarion erhalten Sie beispielsweise einen Schlüssel für einen Teleportstein. Myxir ist wichtig, wenn Sie die fremde Sprache der Erbauer lernen wollen, um die verschiedenen Steintafeln lesen zu können. Im Becken bei Nefarius liegt eine Steintafel auf dem Boden. Wenn Sie den Auftrag von Nefarius bekommen haben, benutzen Sie den Teleporter. Vorsicht, er mündet in eine Höhle, in der sich sogleich ein Ork auf Sie stürzt. Wenn Sie in die Stadt zu Lares zurückkehren und ihn auf die Teleportsteine ansprechen, so erfahren Sie den Standort eines weiteren Teleporters.

Reisen mit Lares

Wandern Sie danach mit Lares zu Onars Hof. Bei der Taverne Zur toten Harpie verlässt Sie Lares. Statten Sie der Kneipe (mit dem Wasserring am Finger) einen Besuch ab und reden Sie mit dem Wirt Orlan. Er gehört ebenfalls der Gemeinschaft an. Fragen Sie ihn nach dem Teleportstein. In der Höhle mit dem Teleporter befindet sich wieder eine Steintafel. Vor der Kneipe lungert übrigens der Pirat Greg herum, den Sie schon kennen. Zusammen mit ihm können Sie eine nahe gelegene Höhle plündern und auf weitere Schatzsuche gehen. Alle Schatzplätze sind im Journal recht gut beschrieben.

Die Vermissten

Schnüffeln Sie auch schon mal ausgiebig in Khorinis umher, um möglichst viel über die Vermissten zu erfahren. Fischhändler Halvor weiß ebenfalls einige Dinge über die Verschwundenen, durch ihn gelangen Sie zu Farim, den Fischer in der Nähe des Paladinschiffs. Labern Sie den Fischfänger an und schwimmen Sie anschließend nach Norden zu der kleinen Bucht. Sie sollten allerdings dabei schon eine Karte von Khorinis (gibt's bei Bharim im Hafenviertel) mit sich führen. Übrigens: Farims Probleme regelt der Miliz-Angehörige Martin, den Sie im Paladin-Lager am Kai finden. Reden Sie ausführlich mit Skip, er hat auch noch eine Extra-Quest für Sie parat. Auf dem Strandabschnitt finden Sie außerdem eine weitere Steintafel. Marschieren Sie anschließend zu Baltram und bieten Sie ihm einen Handel an. Noch einmal



»Wenn wir den Scherzkeks erwischen, der auf so „logische" Weise die Steintafeln im Spiel verteilt hat! Der kann dann gerne mal Steine tafeln. Na, kapiert?«



Typischer Fall von Stockholm-Syndrom – Tischlerknecht Elvrich ergreift nur allzu oft Partei für seine Entführer, wenn Sie ihm mit gezogener Waff zu nahe kommen.

müssen Sie eine Paddeltour zu Skip unternehmen. Bei Tischler Thorben und im Bordell bekommen Sie weitere Informationshäppchen über die Vermissten. Die Info von Nadja erhalten Sie nur, wenn Sie vorher mit Borom reden und ihm die 50 Goldstücke zahlen. Gehen Sie dann mit der Prostituierten nach oben und reden Sie VOR dem Vergnügen mit ihr. Schauen Sie auch mal bei Kardif vorbei. Handeln Sie ihn bezüglich seiner Informationsdienste auf sechs Goldstücke runter, das spart Ihnen bare Münze. Er weiß auch ein paar Einzelheiten über die Vermissten. Der nächste Stopp lautet Coragon. Der Kneipier der Unterstadt liefert ein weiteres Info-Häppchen, das Sie zum Händler Hakon auf dem Marktplatz führt. Verlassen Sie nun die Stadt durch das Osttor und wandern Sie den Weg zur Taverne Zur toten Harpie hoch. Hinter der Steinbrücke finden Sie einen neuen NPC, Erol, dem drei Steintafeln gestohlen wurden. Die lagernden Banditen finden Sie oben auf der Steinbrücke.

Ornamentsuche

Gehen Sie zurück nach Khorinis und treffen Sie sich wieder mit Lares. Lassen Sie sich von ihm in den östlichen Wald führen, alleine haben Sie dort als Anfänger keine Chance. Suchen Sie den Steinkreis genau ab, dort finden Sie drei Schalter. Wenn Sie alle drei gedrückt haben, erscheint ein gefährlicher Steinwächter, bei dem Ihnen Lares jedoch zur Seite steht. In den Überresten des Wächters finden Sie das gesuchte Ornamentstück. Das zweite Ornamentstück finden Sie beim Steinkreis auf dem Acker bei Sekobs Hof. Sollten Sie es alleine nicht mit dem Steinwächter aufnehmen können, locken Sie ihn zu den Söldnern an der Hütte am See. Suchen Sie nun den Steinkreis in der Nähe von Lobarts Hof auf. Cavalorn wartet dort schon auf Sie. Drücken Sie wieder die drei Schalter, allerdings gehen Sie hier leer aus. Das Ornament befindet sich in den Händen der Paladine.

Bürgerliches Leben

Sie kennen das Spiel schon von der Hauptstory: Sie müssen als Lehrling in Khorinis angenommen sein, um Zutritt zur Oberstadt und damit zu den Paladinen zu erhalten. Es spielt dabei keine Rolle, ob Sie bei Bosper, Harad oder Constantino in die Lehre gehen. Marschieren Sie als braver Bürger der Stadt schnurstracks ins obere Viertel und suchen Sie nach Fernando, dem Waffenhändler. Suchen Sie danach Vatras auf und reden Sie so lange mit ihm, bis er etwas über einen Waffenschmuggel erzählt.

Der Waffenhändler

Danach suchen Sie Martin am Hafen auf. Der anschließende Kampf mit den Banditen ist nicht gerade leicht, da die Schurken in der Überzahl sind. Bei den Banditen finden Sie einen Degen, der mit einem F versehen ist. F wie Fernando – stellen Sie den Händler im oberen Viertel zur Rede. Martin benötigt allerdings noch einen Beweis. Den finden Sie, wenn Sie die Banditenlager ausräuchern, die sich unterhalb von Dexters Turm und hinter Sekobs Hof im Wald befinden. Machen Sie außerdem kurzen Prozess mit Dexter. Der Kampf wird Ihnen erleichtert, wenn Sie dem Piraten Greg zuvor geholfen haben: Er mischt die Banditen in Dexters Lager ordentlich auf. Bei dem Lager hinter Sekobs Hof liegt zwischen den Kisten versteckt ein Schreiben von Fernando. Lesen Sie es und eilen Sie zu Martin zurück. Berichten Sie Vatras von Ihrem Erfolg. Übrigens, wenn Sie Vatras eingehend um Hilfe bitten, wird er Ihnen das Erzamulett des Irrlichts übergeben, mit dem Sie Gegenstände aufstöbern können. Der Wassermagier Reordian kann das Amulett noch verbessern.

Fast am Ziel

Unbedingt daran denken: Wenn Sie Dexter zu Boden gestreckt haben, nehmen Sie ihm die Befehle ab und lesen Sie diese auch, ansonsten wird eine Dialogoption bei Vatras nicht freigeschaltet. Jetzt fehlt Ihnen nur noch eine Kleinigkeit, um beim Ring des Wassers aufgenommen zu werden: Überbringen Sie Lord Hagen die Botschaft. Wie schon im Hauptprogramm müssen Sie dazu einer der drei Parteien in Khorinis angehören. Lares kann Ihnen jedoch bei der Aufnahme unter die Arme greifen.

Ich will zur Miliz

Lares schickt Sie zu Martin im Nachschublager der Paladine am Kai. Dieser bietet Ihnen einen Deal an. Schnappen Sie den Dieb, dann erhal-



Spielchen der Marke „Such den grauen Fliegenschiss auf der grauen Wand" gibt es häufiger in Gothic 2. Also ran mit den Glotzern an den Monitor.



Wenn Sie sich fragen, warum wir Martin aus so großer Entfernung geknipst haben: Erstens stinkt der Kerl und zweitens weiß man bei einer Nahaufnahme nie, wo man suchen soll.



Im Add-on kostet aber auch alles Lernpunkte. Wer aber ständig strunzdumm an allen Gegenständen vorbeiläuft, ist mit der Hilfe des Irrlichts gut beraten.

Warum sich immer alleine die Hände schmutzig machen – sagen Sie Jack, dass Sie ihm bei der Jagd helfen, und schauen Sie einfach faul zu, wie er die Drecksarbeit erledigt.



ten Sie ein Empfehlungsschreiben. Nehmen Sie also zur nächtlichen Zeit seinen Platz am Kai ein und warten Sie ab. Rengar wird bald auftauchen. Stellen Sie ihn zur Rede. Danach berichten Sie Martin in der Hafenkneipe von der Sache. Zur Belohnung gibt's den Empfehlungswisch, den Sie Lord Andre unter die Nase halten – und schon tragen Sie das schicke Rot-Muster der Miliz.

Ich bin doch eher eine Söldnerseele

Befolgen Sie Lares' Tipp und gehen Sie zu Onars Hof. Sprechen Sie bei Lee und Torloff vor und lassen Sie sich von Letzterem auf die Probe stellen. Danach reden Sie mit Cord, er wird Ihnen helfen. Alles, was dafür notwendig ist, ist eine Stippvisite bei Dexter. Wenn Sie diese Variante spielen möchten, müssen Sie das tun, bevor Sie Dexters Lager aufmischen. Reden Sie mit Ihrem alten Sträflingskumpel Dexter über die Vermissten. Wenn Ihr Charakter noch zu schwach ist, haben Sie keine Chance gegen Dexter. Erzählen Sie ihm von Greg, dem Seeräuber, dafür erhalten Sie 50 Erfahrungspunkte. In der Ruine nebenan finden Sie außen auf dem Steinboden eine Steintafel, ganz in der Nähe der Brückenwache eine weitere. Im Talkessel unterhalb von Bengars Hof stoßen Sie auf ein Banditenlager, in dem Elvrich festgehalten wird. Befreien Sie ihn. Seine Freundin Lucia beziehungsweise deren Abschiedsbrief finden Sie nördlich von Sekobs Hof im Wald bei den Banditen. Wenn Sie schließlich wieder zu Cord zurückkehren und ihm berichten, was Sie bei Dexter erfahren haben, hilft er Ihnen bei der Aufnahme.

Ich liebe den Hokuspokus

Steht Ihnen der Sinn danach, Magier zu werden, schickt Lares Sie zu Vatras. Der alte Wassermagier verweist Sie an den Feuermagier Daron, den Sie auf dem Marktplatz finden.

KAPITEL 2

Der Ring des Wassers

Wenn Sie Ihre Audienz bei Lord Hagen hatten, kehren Sie zu Vatras zurück. Ihre Aufnahme im Ring wird in der Taverne Zur toten Harpie ordentlich begossen. Überbringen Sie danach den Wassermagiern die Ornamente und liefern Sie auch Vatras' Nachricht beim Feuermagier Isgaroth ab. Isgaroth finden Sie auf halbem Weg zwischen Taverne und Kloster. Spielen Sie danach noch einmal den Botenjungen und überbringen Sie Vatras die Botschaft. Mit dessen Brief kehren Sie zu Saturas zurück und endlich geht es durch das Portal in die neue Spielwelt. Der Aktivierungsmechanismus befindet sich übrigens – kaum sichtbar – links vom Portal.

Vergessliche T&T-Redakteure hängen sich übergroße Merkzettel an den Monitor, die Piraten bei Gothic legen dafür Kreuze der Marke Hubschrauberlandeplatz aus, Alzheimer lässt grüßen.

DIE STADT DER ERBAUER

Neue Freunde

Erkunden Sie den Bau und sacken Sie die verstreuten Steintafeln ein. Sprechen Sie mit allen Magiern außerhalb der Ruine und machen Sie sich in Richtung des Piratenlagers (im Nordwesten) auf. Wenn Sie auf Alligator-Jack treffen, freunden Sie sich mit ihm an. Begleiten Sie ihn auf der Jagd und bringen Sie danach das Fleisch ins Piratenlager. Sagen Sie Henry am Eingang des Lagers, dass Jack Sie schickt – das verbilligt den Eintrittspreis ins Lager. Verpassen Sie auch nicht, mit Holzfäller Malcom auf dem Weg zum Piratenlager zu plaudern, das senkt den „Eintrittspreis" um weitere 100 Goldstücke. Nachdem Sie mit allen „Augenklappen" gequatscht haben, gehen Sie zum Canyon und in die dortige Mine. Buddeln Sie dort Francis' Schatz aus und nehmen Sie alles an sich. Erpressen Sie ihn damit, um von ihm Gregs Schlüssel zu erhalten. In der Hütte lassen Sie alles mitgehen. Greg wird Ihnen auflauern, wenn Sie die Hütte verlassen, und er ist nicht gerade gut auf Sie zu sprechen. Er erklärt Sie dennoch zum Piraten. Immer wenn Sie im Piratenlager sind, sollten Sie diese Rüstung am Leib haben.

Banditenleben

Sie müssen an die Banditenrüstung herankommen – keine leichte Sache, da Sie im Canyon die gefährlichen Razors erledigen müssen. Nehmen Sie dafür möglichst viele Piraten mit, die Ihnen zur Seite stehen. Passen Sie aber bloß auf, im Kampf nicht versehentlich einen der „Holzbeinträger" zu treffen, sonst haben Sie die ganze Piratenmeute am Hals. Mit der Rüstung können Sie nun das Banditenlager im Osten, nördlich vom Sumpf, betreten. Allerdings müssen Sie bei den Wachposten einige Subquests erledigen, um vorgelassen zu werden. Alternativ können Sie die lästigen Störenfriede auch kurzerhand aus den Latschen kippen lassen, dann entgehen Ihnen allerdings Erfahrungspunkte.

Der Attentäter

Wenn Sie im Banditenlager Karriere machen wollen, reden Sie zuerst mit Esteban. Plaudern Sie anschließend mit dem Wirt Snaf und danach mit Lennar. Quetschen Sie danach Emilio aus. Lassen Sie sich nicht mit Senyan ein, das verschlechtert nur Ihre Chancen, den Attentäter zu finden. Sobald Sie Senyan umgenietet haben, reden Sie wieder mit Emilio. Er spuckt nach heftigem Zureden den Namen Huno aus. Knöpfen Sie sich den Schmied des Lagers vor.



Bevor hier wieder hunderte von Leserfragen ohne Betreff eintrudeln: „Welche Schalter muss ich drücken? Antwortet mir sofort!" – Augen auf, hier stehts klipp und klar geschrieben.


»Der Fliesenleger hat hier echt schlampig gearbeitet. Wenn Sie auch nur einen Fuß auf die falsche Platte setzen, ist's aus mit Ihrer Spielfigur.«

Leider reicht das noch nicht, um den Attentäter ausfindig zu machen. Nehmen Sie sich daher Hunos Gehilfen Paul gründlich vor. Sie müssen beharrlich nachbohren, bis er endlich mit den Infos rausrückt. Konfrontieren Sie danach erneut Huno. Bestehen Sie darauf, den Auftraggeber zu sprechen. Begeben Sie sich in die Kneipe zu Snaf und danach in den ersten Stock zu ... na, das sehen Sie dann schon. Erledigen Sie daraufhin Esteban und berichten Sie Thorus von den Ereignissen. Der setzt Sie an Estebans Platz.

Die Minensklaven

Ihre erste Amtshandlung besteht darin, drei Buddler in die Mine zu schicken. Folgen Sie ihnen und betreten Sie die Mine. Räuchern Sie die Minecrawler aus, die einen Seitengang beherrschen. Berichten Sie der Wache von Ihrer Tat, die daraufhin Bloodwyn benachrichtigt. Sprechen Sie mit den anwesenden Sklaven und gehen Sie in die Höhle zurück, in der Sie die Minecrawler geplättet haben. Sie treffen dort auf Bloodwyn, den Sie nach kurzer Plauderei ins Jenseits befördern. Nehmen Sie ganz nach Highlander-Manier seinen Kopf und stiefeln Sie damit zu Thorus. Er hilft Ihnen, die Sklaven zu befreien. Eilen Sie zum Tempel, um Raven zu schnappen, der verschwindet allerdings kurzerhand vor Ihren Augen.

Die Herrenhäuser der Erbauer

In der Halle der Weisheit müssen Sie einen Feuerteufel besiegen; vergessen Sie nicht, sich die Steintafeln aus der Truhe rechts davon zu holen. Folgen Sie dem Gang rechts, zwei Steinwächter und ein weiterer Feuerteufel warten dort auf Sie. Lesen Sie unbedingt die Inschrift am Pult. In der nächsten Kammer schmökern Sie an zwei weiteren Pulten, in der Truhe finden Sie wieder Steintafeln. Wiederholen Sie das Spielchen auch im linken Flügel, dort finden Sie außerdem eine gelbe Steintafel, die Saturas interessieren dürfte. Reisen Sie danach nach Süden zum Haus der Totenwächter. Dort finden Sie in der mittleren Truhe eine violette Steintafel. Gleich westlich davon befindet sich das Haus der Priester, bewacht von einer Horde Minecrawler. In der Truhe schlummert eine blaue Steintafel vor sich hin. Bleibt noch die Reise zum Haus der Heiler im Sumpf. Zerkloppen Sie die dortigen Steinwächter, einer davon besitzt einen Schlüssel für die Truhe in der Kammer. Holen Sie sich damit die grünen Steintafeln aus der Truhe.

Die Türformel

Von dem Wassermagier Myxir erfahren Sie, dass Sie einen Quarhodron beschwören sollen. Dazu müssen Sie allerdings die Sprache der Erbauer genügend gelernt haben. Die Stufe Sprache der Krieger reicht dafür völlig aus. Quarhodron wird dann ein Rätselspielchen mit Ihnen veranstalten. Die nötigen Informationen sollten Sie schon zuvor in der Bibliothek im Norden bei den Pulten gefunden haben. Sobald Sie die Infos beisammen haben, marschieren Sie zur Gruft Quarhodrons. Sie ist etwas versteckt im Westen der Insel, in der Nähe der Eremitenbehausung, zu finden. Die richtigen Antworten auf seine Fragen lauten: Die Totenwächter, Die Kriegerkaste, Die Priester, Die Kriegerkaste, Die Gelehrten, Die Heiler, Das kann ich gar nicht wissen.

Zielgerade

Nach dem Plausch mit Myxir und Saturas gehen Sie zum Haus der Krieger und öffnen die Tür, durch die Raven entkommen ist. Drehen Sie sich bei der Steinstatue nach links. An der Wand finden Sie fünf Schalter. Drücken Sie die Schalter links außen, rechts außen und in der Mitte. In der runden Kammer gehen Sie gleich die erste Abzweigung nach rechts weiter. Bei den Bodenplatten gehen Sie zunächst auf die rechte Platte, dann eine vor und zur linken Seite rüber. Jetzt geradeaus vor und durch den rechten Durchgang, dann haben Sie es geschafft. In der nächsten Kammer hilft Ihnen Rhademes weiter, wenn Sie ihn bitten, sich an die Fallenkonstruktion seines Vaters zu erinnern. Der richtige Schalter ist der unter der hinteren rechten Fackel. Erledigen Sie danach die sechs Steinwächter. Stellen Sie sich schließlich Raven. Nachdem Sie den Bösewicht entsorgt haben, drücken Sie den Schalter an der Steintür hinter dem Altar, an dem Raven kniete. Benutzen Sie den Teleporter und berichten Sie Thorus, dem Piraten Greg und Saturas von der Sache. Lassen Sie die Klaue Beliars weihen oder von Saturas vernichten. Im letzteren Fall erhalten Sie satte 2.000 Erfahrungspunkte extra. Damit haben Sie die Hauptstory des Add-ons gelöst.

STEFAN WEISS



Eigentlich macht's Ihnen ein Geist richtig vor, aber wenn Sie bei der Zwischensequenz gerade pinkeln waren, bitteschön, hier die Lösung für das Rätsel.



»Schon die alten Erbauer wussten sich stets ein Hintertürchen offen zu halten, falls mal wieder eine Beschwörung schief ging oder so.«

Yager

Yager ist ein Märchen, wie es im Bilderbuch stehen könnte. Neben dem Oberschurken und der holden Braut darf der edle Ritter natürlich nicht fehlen – und das sind Sie. Zwar ohne Ross, aber dafür mit einem bis an die Zähne bewaffneten Raumschiff. Auf den nächsten vier Seiten erfahren Sie, wie Sie den Bösewicht aus dem Weg und das Burgfräulein abräumen.



Feuern Sie auf die sechs Triebwerke und anschließend auf die seitlichen Ausleger, damit der führerlose Frachter ins Meer stürzt. Nehmen Sie aber das Extra auf. Mit den Raketen geht es schneller und Sie erhalten einen Bonus.

Grundlagen

Ihre erste Aufgabe besteht darin, die Steuerung Ihres schmucken Raumgleiters neu zu konfigurieren. Dazu sollten Sie in einer Art Tutorial in einem virtuellen Trainingsraum durch Symbole fliegen oder diese nach Anweisung beschießen. Die Erklärung der Steuerung lässt sich überspringen, indem Sie die F-Taste zweimal drücken. Dann erst beginnt das eigentliche Spiel. Fliegen Sie auf den Proteusinseln geradeaus zum Hauptquartier, um Ihren Ausbilder zu treffen. Folgen Sie ihm zur Sparte, einem Flugzeugträger, und nehmen Sie die Übungswaffe auf der linken unteren Seitenrampe mit. Fliegen Sie Ihrem Ausbilder bis zum Trainingsgelände hinterher. Dort absolvieren Sie ein Übungsschießen auf Zielscheiben, bei dem Sie sich sputen müssen, da Sie gegen die Zeit kämpfen. Das gilt auch für die darauf folgenden Flugübungen durch Luftringe, die Sie in unterschiedlicher Höhe um die Insel herum absolvieren. Während der Flugübung müssen Sie außerdem Geschütze treffen, auf die Sie im Vorbeifliegen zielen. Danach weist der Ausbilder Sie an, zu einem auf der Karte angezeigten Wartungspunkt zu fliegen, um Ihr Raumschiff reparieren zu lassen. Abschließend folgt eine Fluggefechtsübung gegen Ihren Ausbilder. Nach erfolgreichem Training fliegen Sie zurück zum Hangar. Landen Sie auf dem grün blinkenden Platz neben Ihrem Lehrer.

DER VORBOTE

Wo finde ich den führerlosen Frachter?

Fliegen Sie gleich nach dem Start zu der kleinen Insel, die an der Kartengrenze im Osten liegt. Falls Sie den Frachter nicht finden, gibt Ihnen Ihr Flügelmann die Position des Transporters durch. Das Ziel wird dann orangefarben auf Ihrer Karte markiert. Wenn Sie das dahintreibende Schiff gefunden haben, müssen Sie es über unbewohntem Gebiet abschießen, indem Sie von hinten auf die sechs Triebwerke feuern. Die Bonus-Sterne erhalten Sie, wenn Sie die Raketen vom Heck des Frachters aufnehmen und die Mission in zwei Minuten absolvieren. Das ist aber nur zu schaffen, wenn Sie alle sechs Boosts finden. Der erste liegt auf der Plattform der Sparta. Weitere finden Sie auf dem Weg zum Frachter, zum Beispiel auf der Schwanzflosse eines Wals. Dieser treibt sich in der Gegend der kleinen Insel herum und taucht nur kurzzeitig auf.

UNTER DER OBERFLÄCHE

Wie zerstöre ich die mobile Basis?

Folgen Sie wieder Ihrem Ausbilder zum Übungsgelände. Dort versuchen Sie, einige Drohnen abzuschießen. Gleichzeitig weist Ihr Lehrer Sie in die äußerst hilfreiche Sekundärfunktion Ihrer Waffe ein. Diese eignet sich hervorragend für stationäre Ziele und langsame Raumschiffe. Wenn Sie alle Drohnen zerstören, erhalten Sie einen Bonus-Stern. Während eines zweiten Übungsdurchgangs wird die Wissenschaftsinsel angegriffen und Sie erhalten Ihren ersten richtigen Auftrag von der Proteus Corporation. Also machen Sie sich zur Wissenschaftsinsel auf, um das Eiland zu schützen. Außerdem gilt es, einige Extras aufzusammeln. Während des Gefechts gegen zwei Piratenschiffe und weiteren zwei am Hangar wird zudem das Hauptquartier angegriffen. Ihre Aufgabe ist, es zu verteidigen. Zwischendurch meldet sich Ihr Flügelmann. Fangen Sie dessen Verfolger ab, um einen Bonus-Stern zu ergattern. Nachdem Sie die Bedrohung mit gezielten Schüssen abgewendet haben, kehren Sie zum Flugzeugträger Sparta zurück, um die Saggitarius wieder auf Vordermann bringen zu lassen. Als Nächstes müssen Sie die mobile Basis der angreifenden Raumschiffe ausfindig machen. Sie geraten dabei in ein Gefecht, an dem Sie sich natürlich beteiligen. Nach kurzer Zeit erhalten Sie die Nachricht, dass eine mobile Basis in Form eines U-Bootes entdeckt wurde. Begeben Sie sich schleunigst zur Markierung auf der Karte. Bekämpfen Sie zuerst die vier Piraten in der Luft und danach das U-Boot. Auf jeder Seite des Unterseebootes befinden sich je drei Tanks, die Sie zerstören müssen.

EINSATZ IN DER FTZ

Wo finde ich Garys Frachter?

In der Free-Trade-Zone versuchen Sie, Informationen über die Piraten zu bekommen und Janes Bar ausfindig zu machen, die im Norden der Kare liegt. Überprüfen Sie das Gebiet bei Hanks Werkstatt, die gerade von Piraten attackiert wird. Nachdem Sie Hank vor den zwei Piratenschiffen und einer mobilen Bodenstellung gerettet haben, landen Sie. Als Dankeschön für die Rettung erhalten Sie einen Bonus-Stern und eine neue Waffe: die Rail-Gun. Neben Hanks Werkstatt befindet sich eine Reparaturplattform. Falls Ihr Flug-



Sie können das schwebende Schlachtschiff auf einen Schlag ausschalten, indem Sie auf den Tank schießen.



Fliegen Sie durch die Schluchten zum Tor. Von dort geht es zum ersten und anschließend zum zweiten Generator.



Holen Sie sich zuerst den Wodka und fliegen Sie dann zu dem orangefarbenen Bereich. Danach besuchen Sie die Russen.

X Y Z

gerät während des Gefechts mit den Piraten beschädigt wurde, können Sie dort Ihre Kiste reparieren. Fliegen Sie weiter zu Janes Bar und landen Sie. Sie erhalten den Auftrag, Garys Frachter zu finden. Folgen Sie der auf der Karte eingezeichneten Route, bis Sie auf den Frachter stoßen. Dieser liegt an einer zerstörten Brücke. Nehmen Sie die Munitionskiste auf, die auf dem Deck des Wracks liegt. Ihre nächste Order lautet, das Schlachtschiff Greifenhorst zu überprüfen und es zu zwingen, den Angriff abzubrechen. Beharken Sie die vier kleinen Piratenschiffe der Greifenhorst-Staffel. Dann zerstören Sie die Geschütze des Schlachtschiffs. Sie erhalten nur dann einen weiteren Bonus-Stern, wenn Sie mehr Geschütze zerstören als Swoop. Landen Sie anschließend wieder bei Janes Bar.

HANKS MONDSCHEINPARTY

Wie infiltriere ich das Piratennest?

Das Rennen gewinnen Sie mithilfe des Boosts, den Sie unter dem startenden Frachter aufsammeln. Schnappen Sie sich die Munition, die Sie beim Frachterdock finden, und fliegen Sie im Hovermodus dicht über dem Boden zur Piratenbasis. Um Frank und Harry brauchen Sie sich keine Sorgen machen. Die werden auch ohne Ihre Hilfe mit den Angreifern fertig. Schalten Sie stattdessen die Geschütze mit der Rail-Gun aus. Sie erkennen die Kanonen an den Scheinwerfern. Einen Bonus erhalten Sie, wenn Sie den Frachter im Lager auf die parkenden Jäger stürzen lassen. Das erreichen Sie, indem Sie auf den Tank schießen, aus dem der Frachter seinen Treibstoff bezieht. Später müssen Sie Harry beschützen, den eine Armada von Hoverpanzern angreift. Für eine erfolgreiche Rettung erhalten Sie einen weiteren Bonus. Sind alle Gegner und Zelte vernichtet, haben Sie die Mission geschafft.

KÜHE UND KANONEN

Bei dieser Mission ist lediglich Ihre hoffentlich ausgeprägte Augen-Hand-Koordination gefragt. Es gilt, zuerst die Ziele im Wasser und anschließend die Gegenstände in der Luft abzuballern. Nutzen Sie die Zoomfunktion nur für Schiffe auf dem Wasser. Bei den beweglichen Zielen stört der kleine Sichtbereich. Zielen Sie auf die Gegenstände, unter anderem Billardtische und Stühle und eine riesige, über den See schwimmende Kuh. Zwischendurch fliegt Frank in einem Gleiter über den See, mit einem Gegenstand im Schlepptau, den Sie abschießen sollen. Treffen Sie alle Gegenstände so gut wie möglich. Denn verfehlen Sie die fliegende Kneipeneinrichtung zu oft, ist diese kurze Mission gescheitert. Die Übung endet mit drei ferngelenkten Piratenschiffen, die Frank zuvor organisiert hat.

ECHOS IN DEN FJORDEN

Wie schütze ich die Carthago?

Markieren Sie die Ziele aus der größtmöglichen Entfernung. Es ist möglich, alle Raketen anzuvisieren, ohne Alarm auszulösen. Falls Ihnen das partout nicht gelingen will, sollten Sie sich zuerst auf die Geschützstellungen konzentrieren, damit Sie später nicht ins Flak-Feuer geraten. Lassen Sie sich nicht von angreifenden Jägern aus dem Konzept bringen – die Piloten sind lausige Schützen. Markieren Sie stattdessen weiter die Raketen. Für den Fall, dass sich doch ein Geschoss auf den Weg zur Carthago macht, können Sie es mit der Rail-Gun in die Luft jagen. Wenn Ihr Fluggerät stark beschädigt ist, benutzen Sie die Reparaturplattform im Hafen. Schalten Sie aber vorher die Geschütze in der Umgebung aus. Als Nächstes müssen Sie eine Markierung in der Mitte der Brücke setzen, damit diese von der Carthago zerstört werden kann. Ist die Brücke eingestürzt, räumen Sie die Wasserminen aus dem Weg. Zwischendurch meldet die Carthago erneut Raketenstellungen, die Sie markieren müssen. Versucht das U-Boot zu entkommen, streut es erneut einige Wasserminen, die Sie ebenfalls vernichten müssen. Sie bekommen daraufhin Hilfe von der Flugstaffel der Carthago.

TIPP: Fliegen Sie im Hovermodus hinter dem Piratenschiff her. Durch simples Strafen können Sie dem feindlichen Feuer ausweichen und dabei die Geschütze zerstören.

KANONENFUTTER

Wie deaktiviere ich das Tor?

Fliegen Sie durch die Schluchten des Canyons, um die Gefechtsstellungen zu umgehen. Im ersten Talkessel bekämpfen Sie drei Drohnen. Schließlich kommen Sie in einen zweiten großen Talkessel, in dem ein Tor zu sehen ist. Vor dem Portal endet eine Reihe von Stromleitungen, die bläulich schimmern. Folgen Sie dieser Kette durch den Canyon bis zu einem Stromgenerator. Zielen Sie auf den Propeller am Generator, um diesen zu zerstören. Haben Sie die Stromquelle für die Verteidigung lahm gelegt, erfahren Sie, dass das Tor eine zweite, unabhängige Stromversorgung hat. Wenn Sie die Suche erneut aufnehmen, meldet sich die Troja wieder, um auf Aktivitäten in einem nordöstlichen Krater hinzuweisen, der auf der Karte markiert wird. Dort angekommen, erwarten Sie einige Drohnen, die Sie vom Himmel holen. Danach wenden Sie sich dem Generator zu, um ihn ebenfalls zu zerstören. Die Troja meldet sich wieder – es soll zu einem Treffen vor dem deaktivierten Tor kommen. Fliegen Sie zurück und sichern Sie das Gebiet um das Tor, da dort einige Drohnen aufgetaucht sind. Haben Sie diese Plagegeister beseitigt, müssen Sie nur noch dicht unter die Schleuse der Troja fliegen.

NEUE FREUNDE

Wo finde ich ein Geschenk?

Überprüfen Sie zuerst das orangenfarben markierte Gebiet im Nordwesten. Dort ist für Sie jedoch kein Durchkommen, da es zu stark bewacht wird. Fliegen Sie zum markierten Bereich in der Mitte der Karte. In dieser Mission gibt es zwei Möglichkeiten, die Aufgabe zu bewältigen und neue Freunde zu finden. Als Gegenleistung für Ihre Hilfe müssen Sie entweder die drei Minenleger-Drohnen entdecken und zerstören oder ein Geschenk als Mitbringsel organisieren. Fliegen Sie zur markierten Stelle auf der Karte. Dort finden Sie eine Wodkaflasche, die Sie den beiden Russen anbieten können. Wenn Sie alle zwei Aufgaben meistern, erhalten Sie nach Abschluss der Mission einen Bonus.

FLAMMENDER MORGEN

Wie deaktiviere ich die Fabrik?

Verteidigen Sie die Plattform mit dem Granatwerfer. Nutzen Sie die Außenansicht, da Sie damit einen besseren Überblick haben. Konzentrieren Sie sich zuerst auf die Flammen-Drohnen, um die gefährlichsten Gegner auszuschalten. Benutzen Sie häufig die Sekundärfunktion Ihrer Bordkanone. Nachdem Sie alle feindlichen Fluggeräte abgeschossen haben, müssen Sie die Basis der Gegner ausfindig machen. Ihr Ziel ist eine Fabrik, einen kurzen Flug weiter nördlich. Schalten Sie auf dem Weg die Kreissäge-Drohnen aus, damit Sie genügend Munition haben. Es gibt zwei Möglichkeiten, die Fabrik lahm zu legen. Zum einen können Sie aus allen Rohren auf die Ural-C feuern. Ein Antrieb wird freigelegt, wenn die Seitenteile herabstürzen. Zerstören Sie dieses Ziel. Die zweite Möglichkeit besteht darin, die einzelnen Sammeldrohnen abzuschießen. Denn damit ist der Nachschub an Material für die Fabrik gestoppt und somit auch der Nachschub an Gegnern. Eilen Sie zwischendurch Boris zu Hilfe, wenn er arg in Bedrängnis gerät.

STREIFZUG IM DUNKEL

Wie zerstöre ich die Bfs-05?

Folgen Sie Karpow einer Art Pipeline entlang. Schießen Sie die vier Drohnen nieder, die auf



Schießen Sie auf die beiden Tanks und anschließend in das Loch in der Mauer. Dadurch erhalten Sie einige Extras.



Folgen Sie der Route und gleiten Sie dicht über dem Boden. So geraten Sie nicht ins Visier der Geschütztürme.



Organisieren Sie unbedingt das Triebwerk für Swoop. Für die Hilfe erhalten Sie von ihm drei Extras für Ihre Rail-Gun.

dem breiteren Platz lauern. An einem kleinen See bittet Karpow Sie, das Gelände zu sichern. Am See kommen von beiden Seiten je vier Drohnen, die Sie abschießen. Danach sollen Sie das Raffineriegelände von Feinden säubern. Ballern Sie auf die explosiven Tanks, wenn sich die Drohnen darüber befinden. Zerstören Sie dann den Tank des Hauptgebäudes und feuern Sie anschließend in das Loch, damit Sie an den Munitions-Bonus gelangen. Bekämpfen Sie den Bfs-05 am besten von einem höheren Standort aus, damit er sich nicht wegdreht, wenn Sie auf den Kraftstoffbehälter zielen. Lassen Sie sich von Karpow helfen, indem er das Feuer auf sich lenkt und Sie den Tank von hinten unter Beschuss nehmen können.

DAS OPFER

Wie komme ich unbeschadet an den Türmen vorbei?

Ihre Aufgabe besteht darin, den Zug zu schützen. Schießen Sie also auf alles, was sich in der Luft bewegt. Erledigen Sie die Feuer-Drohnen zuerst, da von ihnen die größte Gefahr ausgeht. Kurz hinter dem Streckenbeginn liegt ein Rohr über den Schienen. Zerstören Sie das Hindernis. Achten Sie auch auf die beiden Minen direkt entlang des Schienenstranges. Dann gibt Karpow die Anweisung, den Zug als Deckung zu nutzen. Schalten Sie in den Hovermodus, um dicht neben der Lok zu bleiben. Es folgen zwei Wachtürme auf der rechten sowie einer auf der linken Seite. Dann wieder eine Angriffswelle von Feuer-Drohnen, die Sie abwehren müssen. Wenn Sie beim Zwischenstopp im Canyon das Kraftwerk zerstören, deaktivieren Sie die folgenden Geschütztürme. Haben Sie den Zug gut verteidigt, nutzen Sie wieder denn Schutz der Lok. Es folgen zwei weitere Wächter auf der rechten Seite. Dann bekommen Sie von Karpow den Befehl, Vollgas zu fliegen, damit Sie aus der Gefahrenzone herauskommen, während die Lok in die Tiefe stürzt.

ANNÄHERUNG

Wie zerstöre ich die ESI?

Bleiben Sie zu Beginn im Canyon, bis Sie in einen großen Talkessel mit Ölpumpen gelangen. Falls Ihr Gleiter beschädigt ist, können Sie sich in den eingezäunten Bereich stellen, auf dem die kleine Pumpe steht. Dort wird Ihr Gleiter repariert. Fliegen Sie nun über den linken Rand des Tales und verlassen Sie den Canyon. Zerstören Sie zwei weitere Wachroboter und Sie gelangen, dem Signal folgend, in einen weiteren Talkessel. Fliegen Sie auf einen Schrotthaufen zu, der violett schimmert. In einer Zwischensequenz taucht daraus ein Bfs-05 auf. Entweder beschießen Sie diesen hartnäckigen Gegner von einer Bergkuppe aus, damit Sie den Tank gut im Visier haben, oder Sie vermeiden einen Kampf und zerstören den Generator unterhalb der Schienen sofort. Zielen Sie dazu wieder auf den Propeller. Danach folgen Sie dem ersten Signal. Bleiben Sie wieder im Canyon und fliegen Sie den Transportern hinterher, auch wenn dies nicht die direkte Route ist. Am Ausgangspunkt des Signals erwartet Sie ESI, eine Maschine, die Sie zerlegen müssen. Umkreisen Sie die ESI mit dem Hovermodus und feuern Sie zuerst auf das MG. Wenn das erledigt ist, nehmen Sie sich die blauen Plasmazellen vor. Falls Ihnen die Munition ausgeht, müssen Sie die Kreissäge-Drohnen zerstören.

HEIMSPIEL

Wo finde ich die Cruise-Missile?

In dieser Mission ist Ihr Schiff schlecht ausgerüstet und Extras sind daher sehr wichtig. Schnappen Sie sich den Boost, der sich direkt vor Ihrem Startpunkt befindet. Starten Sie ihn und fliegen Sie zum Hafen. Dort warten weitere Boosts auf Sie. Anschließend fliegen Sie zum Hangar und bekämpfen die Gegner. Heben Sie sich Ihre Raketen für die großen Gegner auf. Danach nehmen Sie sich mit Ihren Kollegen der Proteusstaffel den Frachter vor und beschießen ihn. Ist er erledigt, fliegen Sie zum Hauptobservatorium, um dort die Schiffe zu überprüfen. Folgen Sie dem Piratenführer Cheek Lu ein kurzes Stück, bis Sie den Auftrag bekommen, eine Cruise-Missile abzufangen. Diese bedroht das Hauptquartier. Ihre ungefähre Flugbahn ist auf der Karte orangenfarben markiert. Fangen Sie die Rakete mit gezielten Schüssen aus der Bordkanone ab.

SCHOCK CHEEK

Wie oft muss ich Cheek Lu mit der Schockwaffe treffen?

In den Fjorden säubern Sie mit Ihrer Staffel zuerst das Gebiet um die Burg der Piraten. Wenn Cheek Lu versucht, mit dem Professor zu entkommen, setzen Sie die Schockwaffe ein. Treffen Sie Cheek Lu während seiner Flucht fünfmal, ehe der Piratenführer entkommen kann. Die Jagd mit der Schockwaffe ist nicht so einfach, da Sie beim Schießen gegebenenfalls Vorhalt geben müssen. Sie können allerdings auch warten, bis Cheek eine gerade Bahn fliegt, und ihm dann ins Heck ballern. Haben Sie das geschafft, lässt der Piratenanführer den entführten Professor ins Wasser fallen. Nehmen Sie den Wissenschaftler an Bord Ihres Schiffes und kehren Sie zurück zu Ihrem Stützpunkt.

STRAHL STÄRKE 17

Wie zerstöre ich den Staudamm?

Versuchen Sie, für die Troja mit dem Wasserwerfer eine Gasse durch die aufgebrachten Schiffsführer zu bahnen. Für das Löschen der Brände erhalten Sie einen Bonus. Wenn Sie es in die Free-Trade-Zone geschafft haben, machen Sie sich auf die Suche nach den entführten Wissenschaftlern, die sich auf einer schwimmenden Plattform in einem See befinden. Sammeln Sie gleich nach dem Start den Boost ein, damit Sie schnell den Staudamm erreichen. Diesen müssen Sie zerstören, nur so können Sie die Wissenschaftler vor dem Ertrinken retten. Zuvor müssen Sie jedoch einige Piratenangriffe abwehren. Sind alle Gegner beseitigt, schießen Sie mit einigen Raketen auf den Staudamm, um ihn möglichst schnell einzureißen. Nachdem die Troja die Entführten sicher aufgenommen hat, begleiten Sie das Schiff aus der Free-Trade-Zone. Bekämpfen Sie die angreifenden Gegner, bis die Proteusstaffel zu Ihnen stößt und die Troja sicher aus der Zone schwebt.

ZURÜCK IN DER ZONE

Wo liegt Garys Grotte?

Auf Ihrem Streifzug durch die Zone treffen Sie auf einige Piloten, die Ihnen Janes Aufenthaltsort verraten. Die Grotte soll sich südwestlich des Frachterdocks befinden. Zuvor können Sie sich einen Bonus verdienen, indem Sie dem kleinen Elmer helfen. Dieser wird auf einem Fluss im Norden von Piraten angegriffen. Zuerst zielen Sie auf alle fliegenden Einheiten der Freibeuter. Dann strecken Sie die Schiffe nieder, die Elmer umkreisen, und nehmen den kleinen Jungen an Bord Ihres Gleiters. Bringen Sie den Zwerg nach Hause zu seiner Oma. Die Karte zeigt das Haus an. Als Dankeschön für die selbstlose Tat erhalten Sie Munition, die Sie von Tall am Frachterdock holen. Tall ist noch in anderer Hinsicht hilfreich und sendet Ihnen die Positionsdaten der Grotte. Deren Eingang wird von Piraten belagert, die Sie bekämpfen müssen. Dann landen Sie bei Garys Grotte, um mit Janes zu reden.

SCHATTEN IM NEBEL

Wo finde ich den Flugzeugträger?

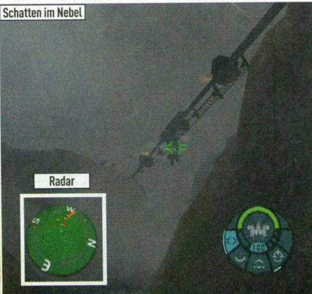
Folgen Sie der eingezeichneten Linie und nehmen Sie die Extras auf. Bleiben Sie immer dicht über dem Boden, damit Sie nicht vom feindlichen Radar erfasst werden. Sie können sich auch in den Nebelwolken verstecken. Sobald Sie für den Feind unsichtbar sind, färbt sich Ihr Radar grün. Aus den Nebelwol-



Fliegen Sie leise in die Nähe des Kraftwerks. Mit der Rail-Gun können Sie die Generatoren unbemerkt zerstören.



Sobald Sie die Panzerplatten am Vorderdeck zerstört haben, kommt der Plasmakern zum Vorschein.



Wenn Sie sich in einer Nebelwolke verstecken und sich das Radar grün färbt, kann Sie der Feind nicht mehr sehen.

X Y Z

ken können Sie auf die Gegner feuern, ohne dass diese sich wehren. Anschließend bergen Sie das Triebwerk und bringen es zu Swoop. Diese Aufgabe ist zwar nicht missionsrelevant, beschert Ihnen aber einige Extras und einen Bonus. Zur Sparta gelangen Sie nur, wenn Sie entweder die beiden Generatoren zerstören oder das Kraftwerk in die Luft jagen. Dadurch deaktivieren Sie die Geschütztürme, die den Flugzeugträger bewachen. Setzen Sie die Rail-Gun ein, mit der Sie über große Distanz schießen können. Falls Ihnen die Munition für diese Waffe ausgeht, zerstören Sie einen Transporter. Nach einigen Treffen wirft dieser seine Ladung über Bord. Achten Sie nur darauf, dass die Kiste nicht ins Wasser fällt, da sie sonst untergeht.

DER AUSBRUCH

Wie schütze ich die Flüchtlinge?

Nachdem Sie am Startplatz alles in Schutt und Asche gelegt haben, startet Cheek den Bomber. Schießen Sie nur auf die Geschütze in unmittelbarer Nähe. Falls Sie einige Kanonen im ersten Anlauf nicht geschafft haben, können Sie diese beim zweiten ausschalten. Sobald Sie auf dem Dach sind, müssen Sie unbedingt die DST-Schergen abknallen, die zum Geschütz laufen. Sobald das erledigt ist, kümmern Sie sich um die Kanone, die sich im Westen auf einem Hügel befindet. Von ihr geht die meiste Gefahr aus. Sobald Sie die Transporter eskortieren, müssen Sie die Radarstellungen auf den Hügeln zerstören. Erst wenn das erledigt ist, können Sie sich um die Greifenhorst und die DST-Flieger kümmern. Später geraten Sie in einen Traktorstrahl. Schießen Sie die rechte Kanone in Stücke, damit Sie Ihren Weg fortsetzen können. Nachdem Sie die restlichen Radarstellungen ausgeschaltet haben, gelangen Sie an einen Felsvorsprung, auf dem ein Bomber steht. Zerstören Sie sein rechtes Geschütz, um die Feinde abzulenken. Anschließend müssen Sie nur noch nach Südosten flüchten und auf der Agamemnon landen.

GELIEBTE BOMBE

Wie gelange ich in die Untergrundbasis?

Hier gibt es zwei Möglichkeiten, den Level erfolgreich zu beenden. Entweder Sie fliegen in das DST-Gebiet und schießen sich einen Weg zur Untergrundbasis frei oder Sie fliegen im „Leise"-Modus mit dem DST-Bomber in die Basis. Für weniger draufgängerische Spieler empfehlen wir allerdings die erste Variante. Folgen Sie dem schienenähnlichen Weg gleich hinter dem Start rechts. Schießen Sie auf keinen Fall, da Sie sofort enttarnt wären. Sie bekommen einen grünen Zugangscode, ein kurzes Stück weiter einen gelben. Danach folgen Sie dem Patrouillenleitsystem bis zu einer Brücke. Falls Sie nicht genau wissen, wo es langgeht, werfen Sie einen Blick auf Ihre Karte. Die zeigt die Route durch grüne Punkte an. Nachdem Sie die Brücke überquert haben, erreichen Sie den Scannerplatz. Schießen Sie dort auf den blauen Generator, um die Selbstschussanlage zu zerstören. Jetzt müssen Sie nur noch den Bomber zerstören und können dann Ihren Weg fortsetzen. Folgen Sie dem Patrouillenleitsystem weiter, um den roten Zugangscode zu erhalten. Durch ein großes Tor gelangen Sie schließlich in die Untergrundbasis.

Wo geht es aus der Basis raus?

Hier sollen Sie den Bomber gegen Ihr eigenes Schiff tauschen. Wenn der DST-Bomber explodiert, müssen Sie mit der Saggitarius schnell die Untergrundbasis verlassen. Sobald Sie die Kontrolle über Ihr Schiff haben, drücken Sie die F-Taste, um die Initialisierung des Bordcomputers abzubrechen. Sollte Sie die Druckwelle der Explosion erwischen, ist die Mission gescheitert. Dies verhindern Sie am besten, indem Sie vom Slow-Motion-Modus während der Flucht Gebrauch machen. Haben Sie die Basis verlassen, folgen Sie dem Fluss in Richtung Süden. Sammeln Sie unterwegs das Extra beim Bomberwrack und hinter den Geschützen ein – Sie werden es brauchen. Da die Gegner Raketen auf Sie feuern, sollten Sie spätestens zur Reparaturplattform fliegen, wenn sich Ihre Schadensanzeige gelb färbt. Die Plattform finden Sie vor der Sicherheitszone 1. Im Slow-Motion-Modus können Sie die Raketen leichter abschießen.

KLIMAX

Wie zerstöre ich die Controller-Kanone?

Zerlegen Sie zuerst die vier Geschütze am Hafenbecken in ihre Bestandteile. Kümmern Sie sich dann um die kleineren Geschütze auf dem Dach der Hafenanlage. Sammeln Sie zwischendurch die Extras ein, die im Hafengebiet verteilt liegen. Nach einiger Zeit meldet sich Cheek Lu und fordert Sie auf, ein Extra abzuholen, mit dessen Hilfe Sie die Laserkanone zerstören. Fliegen Sie zu Cheek Lu, deren Position in Ihrer Karte vermerkt ist. Kehren Sie mit dem Flammenwerfer zum Gefecht zurück. Warten Sie so lange, bis die Greifenhorst über einer Eisscholle schwebt, und setzen Sie das Eis in Brand. Falls das nicht auf Anhieb funktioniert, wiederholen Sie die Aktion bei der nächsten Scholle. Haben Sie die Kanone mit dieser Taktik außer Funktion gesetzt, hat die Agamemnon Zeit für Reparaturen. Sobald sich die Greifenhorst trennt, fliegen Sie zu dem kleinen Waldstück in der Nähe der Reparaturplattform und holen die drei Extras.

Wie erledige ich die Greifenhorst?

Beginnen Sie Ihren Angriff am Heck der Fregatte. Schießen Sie auf die kleinen Leuchten, bis Sie über Funk die Bestätigung erhalten, dass das Triebwerk zerstört ist. Anschließend kümmern Sie sich um die Brücke in der Mitte. Beginnen Sie bei der obersten Leuchte und arbeiten Sie sich bis nach unten. Im Anschluss führen Sie Ihren Angriff auf der anderen Seite fort, bis Sie eine weitere Bestätigung über Funk erhalten. Zum Schluss ist der Plasmakern an der Reihe. Feuern Sie auf die seitliche Panzerung am vorderen Drittel. Sobald das Hindernis beseitigt ist, liegt der Kern frei. Schießen Sie den Plasmakern in Stücke. Jetzt müssen Sie nur noch die feindlichen Jäger vom Himmel holen.

KONFRONTATION

Wie kann ich den Controller zerstören?

Greifen Sie nach dem Start sofort die beiden Bomber an. Fliegen Sie anschließend weiter nach Norden und sammeln Sie die Extras auf der rechten und linken Flussseite ein. Räumen Sie die Geschütze aus dem Weg. Sobald Sie über Funk die Anweisung erhalten, die Brücke der Carthago zu zerstören, kommen Sie diesem Befehl nach. Wenn das erledigt ist, schießen Sie mit der Bordkanone auf den Controller. Vergeuden Sie dafür keine schwere Munition, da die Treffer keine Wirkung zeigen. Sobald die Carthago den Schutzschild deaktiviert hat, feuern Sie ohne Unterbrechung Raketen auf den Controller. Wenn dies im ersten Anlauf nicht gelingt, wird der Schutzschild nach einiger Zeit erneut von der Carthago deaktiviert.

Wie erledige ich Van Berg?

Entweder Sie zerschießen die blauen Zellen des Controllers oder Sie erledigen Van Berg in seinem Jäger. Diese Variante ist einfacher, da der Geselle während einer Verfolgungsjagd keine Raketen abfeuern kann. Schalten Sie in den Hovermodus, sobald Van Berg zu einem Manöver ansetzt. So behalten Sie ihn besser im Visier. Wenn er sich zu weit entfernt, müssen Sie wieder in den Flugmodus schalten, um aufzuschließen. Ist er erledigt, müssen Sie nur noch den Anweisungen über Funk folgen.

LARS THEUNE



Schießen Sie auf das rechte Geschütz des Bombers. Mit diesem Trick lenken Sie die Gegner von sich ab.



Folgen Sie diesem beleuchteten Pfad, um unbehelligt in die Untergrundbasis der DST zu gelangen.



Die Geschütze im Scannerbereich können Sie leicht ausschalten, indem Sie den Generator zerstören.

Jedi Knight 3: Jedi Academy

Mit wenigen TUNING-HANDGRIFFEN können Sie schon auf einem 700-MHz-PC mit einer Geforce2 MX das Lichtschwert schwingen.

Das Grafik-Grundgerüst des jüngsten Teils der *Jedi Knight*-Serie basiert auf der in die Jahre gekommenen Q3-Engine. Die Entwickler haben diese allerdings um zahlreiche Effekte und Features, wie beispielsweise den volumetrischen Polygonschatten, erweitert. Der Grafikkarte fällt hier die hauptsächliche Rechenarbeit zu. *Jedi Academy* deckt dabei eine sehr große Leistungsspanne ab: Schon mit einer Geforce2 MX ist eine flüssige Darstellung möglich. Die maximale Detailstufe, inklusive Kantenglättung und anisotropem Filter, bringt dagegen selbst eine Radeon 9700 Pro ins Schwitzen.

Um auch aus der leistungsschwachen Geforce2 MX noch spielbare Ergebnisse jenseits der 40-Fps-Grenze zu kitzeln, sollten Sie zunächst die Texturqualität reduzieren. Entlasten Sie die betagte Karte zusätzlich durch eine niedrigere Auflösung von 800x600 Bildpunkten und eine Farbtiefe von 16 Bit. Ab einer Geforce3 Ti-200 können Sie den Wert für „Texturdetails" auf „Hoch" setzen. Auf schnelleren Karten beeinflusst vor allem die Einstellung für den anisotropen Filter im „Grafik 2"-Menü die Geschwindigkeit des Bildaufbaus. Die Geforce4-Ti-Riege kommt problemlos mit dem zugeschalteten Texturfilter zurecht. Grafikkarten der obersten Leistungskategorie erreichen durch Kantenglättung eine wesentlich bessere Darstellungsqualität. Bei einer Radeon 9700 Pro können Sie beispielsweise 4X-Kantenglättung aktivieren.

An den Hauptprozessor stellt *Jedi Academy* keine großen Ansprüche – mit einem 1.500-MHz-Prozessor können Sie die höchstmögliche Detailstufe wählen. Da der volumetrische Schatten durch zusätzliche Polygone erzeugt wird, können Sie Ihrer CPU viel Rechenarbeit ersparen. Setzen Sie dazu im Menü „Grafik 2" den Wert für „Schatten" auf „Einfach". Zudem lässt sich durch das Reduzieren der Einstellung „Geometriedetail" der Prozessor weiter entlasten. Auf der Stufe „Gering" sehen die Figuren zwar deutlich kantiger aus, dafür ist *Jedi Academy* mit diesen Anpassungen auf einem alten Rechner mit 700 MHz noch flüssig spielbar.

Auch der Arbeitsspeicher hat direkten Einfluss auf die Spieleleistung. Wenn nur 256 MByte in Ihrem System arbeiten, wird dies mit gelegentlichen Rucklern quittiert, die sich besonders bemerkbar machen, wenn Sie die Waffe wechseln oder einen größeren Raum betreten. Mit 512 MByte vermeiden Sie diese kurzen Aussetzer und reduzieren zudem die Ladezeiten beim Levelwechsel.

DANIEL MÖLLENDORF

DIE „GRAFIK"-MENÜS VON JEDI ACADEMY



1 Geometriedetail: Bestimmt die Zahl der verwendeten Polygone bei den Figuren. Bei weniger als 1.500 MHz wählen Sie „Mittel".
2 Texturdetail: Bestimmt die Auflösung der Texturen. Ein niedriger Wert entlastet die Grafikkarte. Ab einer Geforce4 Ti-4200 können Sie „Sehr Hoch" wählen.
3 Texturqualität: Lässt die Texturen edler wirken. Nur auf langsameren Beschleunigern der unteren beiden Leistungsklassen ist „16 Bit" sinnvoll.
4 Texturfilter: Hat nur geringen Einfluss auf die Performance, wählen Sie daher „Trilinear" für eine bessere Darstellungsqualität.
5 Detaillierte Schatten: Lässt die Schatten der Figuren schärfer erscheinen.
6 Grafik-Synchronisierung: Gleicht die Framerate mit der Wiederholfrequenz des Monitors ab. Eine Deaktivierung der Synchronisierung sorgt für mehr Leistung.

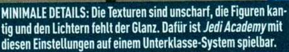


1 Schatten: Den aufwendigen Polygonschatten (Einstellung: „Volumetrisch") sollten Sie erst mit einer 2.500 MHz starken CPU aktivieren.
2 Dynamische Lichter: Erzeugt einen Leuchteffekt an Wänden und Level-Böden, wenn Sie das Laserschwert tragen.
3 Dynamisches Leuchten: Sorgt für einen zusätzlichen Leuchteffekt um das Laserschwert.
4 Lichtreflexionen: Erzeugt eine Lichtkorona um die statischen Lichtquellen im Level.
5 Wandtreffer: Eine Deaktivierung der Einschusslöcher und Brandspuren an den Wänden bringt einen geringen Performance-Vorteil.



MAXIMALE DETAILS: Die detaillierten Texturen, der volumetrische Schatten und die schimmernden Lichtquellen sorgen für eine beeindruckende Optik, verlangen aber ein leistungsstarkes System.





MINIMALE DETAILS: Die Texturen sind unscharf, die Figuren kantig und den Lichtern fehlt der Glanz. Dafür ist *Jedi Academy* mit diesen Einstellungen auf einem Unterklasse-System spielbar.

TUNING

UM JEDI KNIGHT 3 IN 1.024X768, 32 BIT FARBTIEFE UND ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE ...
- ☐ 1.500 MHz
- ☐ 512 MByte RAM
- ☐ Geforce4 Ti-4200

MIT 700 MHZ, 128 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE2 MX SOLLTEN SIE ...
- ☐ die Auflösung auf 800x600 reduzieren.
- ☐ die Farbtiefe auf „16 Bit" herabsetzen.
- ☐ „Geometriedetail" auf „Mittel" einstellen.
- ☐ „Texturdetail" auf „Mittel" einstellen.
- ☐ für die Einstellung „Schatten" „Einfach" auswählen.
- ☐ den Regler „Anisotropischer Filter" nach links ziehen.

MIT 1.333 MHZ, 256 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE3 TI-200 SOLLTEN SIE ...
- ☐ die Auflösung auf 1.024x768 setzen.
- ☐ die Farbtiefe auf „32 Bit" setzen.
- ☐ "Geometriedetail" auf „Mittel" einstellen.
- ☐ "Texturdetail" auf „Hoch" einstellen.
- ☐ für die Einstellung „Schatten" „Einfach" auswählen.
- ☐ den Regler „Anisotropischer Filter" nach links ziehen.

MIT 2.200 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE 4 TI-4200 SOLLTEN SIE ...
- ☐ die Auflösung auf 1.024x768 setzen.
- ☐ die Farbtiefe auf „32 Bit" setzen.
- ☐ „Geometriedetail" auf „Hoch" einstellen.
- ☐ „Texturdetail" auf „Sehr Hoch" einstellen.
- ☐ für die Einstellung „Schatten" „Einfach" auswählen.
- ☐ den Regler „Anisotropischer Filter" nach rechts ziehen.

MIT 3.000 MHZ, 1.024 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9700 PRO SOLLTEN SIE ...
- ☐ die Auflösung auf 1.024x768 setzen.
- ☐ die Farbtiefe auf „32 Bit" setzen.
- ☐ „Geometriedetail" auf „Hoch" einstellen.
- ☐ „Texturdetail" auf „Sehr Hoch" einstellen
- ☐ für die Einstellung „Schatten" „Volumetrisch" auswählen.
- ☐ den Regler „Anisotropischer Filter" nach rechts ziehen.

Yager

Auch wenn Sie nicht über eine High-End-Grafikkarte verfügen, können Sie YAGER ruckelfrei spielen. Wie? Wir verraten es Ihnen.

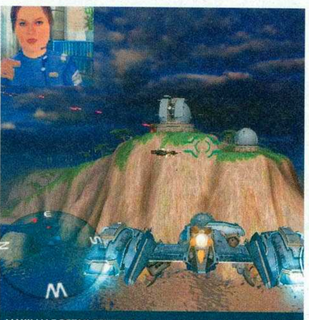
Die Grafikpracht von *Yager* hat ihren Preis: Bei der höchsten Detailstufe stößt sogar die Geforce4-Ti-Serie an ihre Leistungsgrenzen. Deaktivieren Sie den „Anisotropischen Filter" im Video-Menü. Auf einer Geforce4 Ti-4200 kletterte die Framerate auf einem Athlon XP 3200+ bei 1.024x768 dann um gut 50 Prozent auf einen gut spielbaren Wert von 45 Fps. Für eine Geforce3 Ti-200 oder Geforce FX 5200 Ultra müssen Sie die Details deutlich drastischer reduzieren. Deaktivieren Sie die „Detail-Maps" sowie den „Anisotropischen Filter" und verringern Sie die Werte für „Texturdetails" und „Reflexionen" auf „niedrig". Mit diesen Einstellungen büßen Sie zwar einiges an Grafikqualität ein, dafür reicht die Leistung der FX 5200 Ultra für noch spielbare 35 Fps.

Die Performance der Geforce-FX-Beschleuniger fiel generell sehr enttäuschend aus. Eine Geforce FX 5600 Ultra gab schon bei 1.024x768 Bildpunkten auf und schaffte nicht mehr als 20 Fps. Der direkte Konkurrent von Ati, die Radeon 9600 Pro, war bei den gleichen Einstellungen gut doppelt so schnell. Eine Geforce FX 5900 Ultra erzielte mit 45 Fps zwar ein problemlos spielbares Ergebnis, eine Radeon 9800 Pro brachte es hingegen locker auf 72 Fps und hängte den Rivalen somit um 62 Prozent ab. Selbst bei 4x-Kantenglättung und 4:1 anisotroper Texturfilterung war der Ati-Bolide deutlich schneller als die FX 5900 Ultra ohne die Qualitätsverbesserer. Auf unsere Anfrage teilten uns die Entwickler bei Yager Development mit, dass ein Patch den Geforce-FX-Karten zu mehr Leistung verhelfen könne. Wann und ob das Update erscheint, erfahren Sie natürlich bei uns. Bis dahin bleiben allerdings die aktuellen Radeon-Karten für *Yager* die erste Wahl.

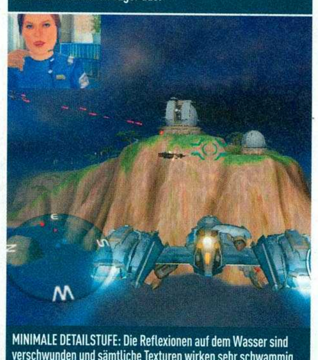
Die CPU-Anforderungen sind dagegen eher gering. Wie bei den meisten Spielen mit Konsolen-Herkunft reicht bereits ein 1.333 MHz starker Prozessor für einen flüssigen Bildaufbau. Das Optionsmenü bietet nur sehr wenige Einstellungsmöglichkeiten, um CPUs mit weniger als 1.000 MHz zu entlasten. Setzen Sie auf einer schwächeren CPU die „Reflexionen" auf einen niedrigeren Wert und deaktivieren Sie die Darstellung der Schatten. Diese fallen während der Schlachten ohnehin kaum auf.

Der Hauptspeicher wird ebenfalls nur wenig beansprucht, bereits mit 256 MByte sind Sie auf der sicheren Seite. Die Ladezeiten präsentieren sich grundsätzlich sehr kurz. Ein Levelwechsel dauert beispielsweise nur wenige Sekunden.

DANIEL MÖLLENDORF

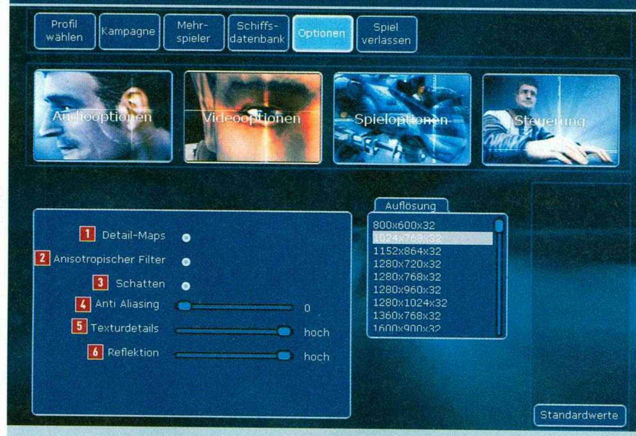


MAXIMALE DETAILSTUFE: Hoch aufgelöste Texturen, auffällige Effekte und eine ausgezeichnete Darstellung der Wasseroberfläche zeichnen Yager aus.



MINIMALE DETAILSTUFE: Die Reflexionen auf dem Wasser sind verschwunden und sämtliche Texturen wirken sehr schwammig.

DAS „VIDEOOPTIONEN"-MENÜ VON YAGER



1 Detail-Maps: Versieht die Texturen mit zusätzlichen Details. Sollte nur auf Geforce2/3/4 MX deaktiviert werden.

2 Anisotropischer Filter: Zeichnet nach hinten geneigte Flächen auch auf Entfernung noch scharf, verlangt allerdings viel Leistung von der Grafikkarte.

3 Schatten: Lässt alle Raumjäger einen Schatten werfen. Den Schatten zu deaktivieren, sorgt bei langsameren Prozessoren (unter 1.000 MHz) für mehr Leistung.

4 Anti-Aliasing: Bestimmt den Wert für die Kantenglättung. Erst eine Radeon 9700 Pro hat genügend Leistung für den Qualitätsverbesserer.

5 Texturdetails: Mit einer Geforce2/4 MX sollten Sie die Texturqualität herabsetzen. Auf der niedrigsten Stufe ist *Yager* allerdings schlicht unansehnlich.

6 Reflexionen: Die Berechnung der Reflexionen kostet viel Leistung. Ein niedriger Wert entlastet die Grafikkarte und sorgt für Tempo-Zuwachs.

TUNING

UM *YAGER* IN 1.024X768, 32 BIT FARBTIEFE UND ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:

- ☐ 1.333 MHz
- ☐ 256 MByte RAM
- ☐ Radeon 9600 Pro

MIT EINER GEFORCE FX 5200 ULTRA SOLLTEN SIE:

- ☐ 1.024x768 und 32 Bit auswählen
- ☐ Die „Detail-Maps" deaktivieren
- ☐ Den „Anisotropischen Filter" deaktivieren
- ☐ Die „Texturdetails" auf „niedrig" setzen
- ☐ Die „Reflexionen" auf „niedrig" setzen

MIT EINER GEFORCE4 TI-4200 SOLLTEN SIE:

- ☐ 1.024x768 und 32 Bit auswählen
- ☐ Den „Anisotropischen Filter" deaktivieren

MIT EINER GEFORCE FX 5600 ULTRA SOLLTEN SIE:

- ☐ 1.024x768 und 32 Bit auswählen
- ☐ Die „Detail-Maps" deaktivieren
- ☐ Den „Anisotropischen Filter" deaktivieren
- ☐ Die „Texturdetails" auf „mittel" setzen
- ☐ Die „Reflexionen" auf „mittel" setzen

MIT EINER RADEON 9700 PRO SOLLTEN SIE:

- ☐ 1.024x768 und 32 Bit auswählen
- ☐ 4x-Kantenglättung aktivieren
- ☐ 4:1 anisotrope Filterung aktivieren



PC CD-ROM
GamesProfis
Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole
Erscheint am 24. Oktober
Die skurrilste Quiz-Show aller Zeiten
YOU DON'T KNOW JACK 4
NEU!
Einzelpreis 64,90
Sie sparen 14,95
Unser Preis 49,95
Erscheint am 17. Oktober
STERNENSCHIFF CATAN
Carrera Grand Prix
Einzelpreis 79,85
Sie sparen 19,90
Unser Preis 59,95
Einzelpreis 44,90
Sie sparen 14,95
Unser Preis 29,95
PlayStation 2
Platinum
29,95
Xbox
CONFLICT DESERT STORM II
Erscheint am 2. Oktober
Einzelpreis 79,94
Sie sparen 9,99
Unser Preis 69,95
229,95
Die hier abgedruckten Preise sind unverbindliche Empfehlungen:
Erfragen Sie die aktuellen
Preise bei Ihrem GamesProfi
Händleranfragen erwünscht! Ingram Micro Games - Bohnesmühlgasse 5 - 97070 Würzburg
info@im-games.de Tel. 0931 / 3598 - 700 Fax. 0931 / 3598 - 777

HARDWARE



»Die sieben Zwerge war'n schockiert: Schneewittchen ist 'ne fette Sau.«

Nichts für zarte Ohren

Mit 92 Watt Effektivleistung bläst Ihnen das INSPIRE T7700 die Gehörgänge frei.

Sound | Das Flaggschiff der neuen Inspire-Lautsprecherserie heißt Inspire T7700 und besteht aus sechs Satelliten (je 8 Watt), einem Center-Speaker (20 Watt) und einem Subwoofer (24 Watt). Außerdem besitzt es eine Upmix-Funktion, die 5.1-Klangdaten in 6.1- oder 7.1-Mehrkanalklang umrechnet. Der Frequenzgang des Boxensets reicht von 40 Hz bis 20 kHz, sein Preis liegt bei 149 Euro. Ein besonderer Clou: An der Kabelfernbedienung lässt sich der USB-MP3-Player MuVo NX anschließen und auch ohne PC starten. (BH)

Info: Creative, 00353-14380000 (de.europe.creative.com)

»Bondage für Anfänger.«

Geh auf Bastelkurs!

Mit etwas Übung und TERRATECS CASE-MODDING-SERIE werden Sie im Handumdrehen zum Jean Pütz für PC-Umbauten.

Anlauf | Für handwerklich begabte Spieler bietet Terratec unter dem Namen „Mystify IT" eine Serie von elf Produkten an, mit denen Sie das Innenleben Ihres PCs optisch aufpeppen können. Die Palette reicht von Leuchtdioden bis zum „Mystify IT CPU Cooling Intel", einem leisen Lüfter für Intel-Prozessoren für bis zu 3,2 GHz. Der Lüfter inklusive Kühlkörper kostet 28 Euro und ist bereits erhältlich. (BH)

Info: Terratec, 02157-81790 (www.terratec.de)

Jetzt kriegt sie ihr Fett weg!

Die GEFORCE FX 5900 ist preiswerter als andere Grafikkarten mit demselben Chip.

Grafik | Sparkle bietet eine vergleichsweise günstige Geforce FX 5900 an. Die SP8835V-DT besitzt 128 MByte Speicher, der mit 350 MHz DDR getaktet ist (700 MHz effektiv), während der Grafikchip selbst mit 400 MHz rechnet. Die Platine hat einen TV- und DVI-Ausgang und wird mit dem Software-DVD-Player PowerDVD und den Spielen *The Elder Scrolls 3: Morrowind, Tom Clancy's Ghost Recon* und *Duke Nukem: Manhattan Project* geliefert. Der Preis für die Silizium-Platine liegt bei 280 Euro. (BH)

Info: Sparkle, 01805-905040 (www.alternate.de)



»Supermodern: Logo der nächsten Fußball-WM.«



BESSERWISSER

BERND HOLTMANN ÜBER DAS PC-ARMAGEDDON



»Moderne Aggressionsbewältigung«

Hass, Liebe

Es gibt Tage, an denen würde ich meinen PC am liebsten umarmen. Zum Beispiel, wenn ich nach langer Pause das erste *Warcraft 3*-Onlinematch wieder gewinne. Aber da gibt es auch noch andere Tage, Tage wie heute. Was war passiert? Nach einem kleinen Büro-Umzug streikte meine sonst zuverlässige Arbeits-Maschine plötzlich und ohne Vorwarnung. Bluescreen beim Booten – was so angenehm klingt wie der zweite Teil von *E-Mail für dich* ist tatsächlich ein schockierendes Erlebnis, denn der kurze bläuliche Lichtblitz lässt Sie auf ironische Weise folgendes wissen: 1. Du wirst heute nicht mehr arbeiten (Hurra, Jubel!). 2. Eine Windows-Neuinstallation wäre eine gute Idee. 3. Aber erst, nachdem du herausgefunden hast, warum der PC genau das nicht macht, was du willst. Den Umbau des Schrott-Mainboards begleitete ein Schwall besonders blumiger Flüche. Nach einer kompletten Windows-XP-Neuinstallation war ich am Ende und hatte erst mal keinen Bock mehr auf die Kiste. In solchen Momenten beneide ich Leute wie den Norweger Jole Hesseson, der seinem PC mal so richtig zeigt, wo der Hammer hängt!

Darf's ein Bit-chen mehr sein?

Ende September bringt AMD mit dem Athlon 64 (Codename: Hammer) den ersten 64-Bit-Prozessor in den Handel. PC ACTION verrät, ob Sie den Wunderprozessor wirklich brauchen.

»Es kommt nicht auf die Größe des Hammers an.«

Dank 64-Bit-Technik kann AMDs neue Prozessor-Generation deutlich mehr Speicher adressieren und genießt damit vor allem im Server-Bereich einige Vorteile. Diese kann der Athlon 64 allerdings nur nutzen, wenn ihm auch ein 64-Bit-Betriebssystem wie Windows XP in der 64-Bit-Edition und entsprechend angepasste Software zur Seite stehen. Bei üblichen 32-Bit-Programmen punktet der Prozessor höchstens durch das integrierte Speicherinterface und den größeren Level2-Zwischenspeicher, nicht aber durch die 64-Bit-Technologie.

AMDS NEUER

Die Desktop-Variante des 64-Bit-Prozessorkerns bringt AMD in drei Versionen auf den Markt. Ab 23. September sind Athlon 64 und Athlon 64 FX verfügbar. Der zuerst Genannte passt ausschließlich auf Mainboards mit dem neuen CPU-Sockel 754, eine Aufrüstoption für aktuelle Sockel-A-Mainboards gibt es nicht. Der Athlon 64 FX erscheint zur selben Zeit, besitzt aber ein Zwei-Kanal-Speicherinterface und wird damit zwar etwas schneller, aber auch deutlich teurerer sein.

DICH KENN ICH DOCH?

Mit dem Wechsel zum Athlon 64 sollten Spieler noch warten. Den Athlon 64 FX im Steckformat des Sockel 940 löst wenige Monate nach dem Start ein gleiches Athlon-64-FX-Modell für den zukünftigen Sockel 939 ab. Der dann überholte Sockel 940 stirbt folglich aus, so dass der neue Athlon 64 FX für performancegierige Spieler am interessantesten ist. (DM)

Prozessor	Athlon 64	Athlon 64 FX	Athlon 64 FX (neu)	Athlon XP
Sockel	754	940	939	754
Codename	Clawhammer	Sledgehammer	San Diego	Paris / Victoria
64-Bit-fähig	Ja	Ja	Ja	Nein
Speicherinterface	Ein-Kanal	Zwei-Kanal	Zwei-Kanal	Ein-Kanal
Taktraten zur Einführung	2,2 / 2,4 GHz	2,0 / 2,2 / 2,4 GHz	unbekannt	unbekannt
Für Spieler interessant	Bedingt	Nein	Ja	Ja
Veröffentlichung	23.09.2003	23.09.2003	1. Quartal 2004	3. Quartal 2004

LIES MICH !

AIRLIVE WIRELESS-1134 ARM

Zubehör | Der AirLive Wireless 1134 ARM von Ovislink ist ein leistungsfähiger Router mit integriertem ADSL-Modem und Funknetzwerk-Technik (802.11b). Das Gerät bietet vier reguläre RJ45-Netzwerkanschlüsse, einen USB-1.1-Port und einen PCMCIA-Steckplatz. Sehr hilfreich ist das Setup-Programm, bei dem Sie sich lediglich Ihren Internet-Provider aussuchen und die Login-Daten eingeben müssen. Der AirLive Wireless-1134 ARM ist ab Mitte August 2003 im Fachhandel für rund 160 Euro erhältlich. (BH)

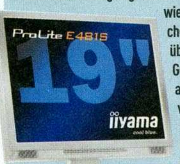
Info: OvisLink (ovislink.com.tw)

»Blau beim Bau: Flachmann für Netzwerk-Freaks.«

IIYAMA PROLITE E481S

Monitor | Seit diesem Monat hat Iiyama einen neuen Flachbildschirm mit 48 Zentimetern Bildschirmdiagonale im Angebot. Der 19-Zöller ProLite E481S besitzt eine Reaktionszeit von 25 Millisekunden und einen vergleichsweise hohen Kontrastwert (400:1). Seine optimale Bildschirmauflösung liegt bei 1.280x1.024 Pixeln. Für rudimentäre Klangwiedergabe sorgen zwei eingebaute Lautsprecher (je 2 Watt Effektivleistung). Neben dem üblichen D-Sub-Anschluss lässt dich das Gerät auch über einen DVI-D-Stecker mit aktuellen Grafikkarten verbinden, denn das verbessert die Bildqualität. Der Preis für den ProLite E481S liegt bei 699 Euro. (BH)

Info: Iiyama, 0800-1003435 (www.iiyama.de)



Du sollst mich angucken!

Und lächeln, denn die CLICKSMART 820 filmt auch.



Webcam | Logitechs Webcam ist auch eine kleine Digitalkamera. Sie besitzt eine Auflösung von echten 2,1 Megapixeln (1.600x1.200 Pixel), ein zweifaches digitales Zoom, ein farbiges Display, ein eingebautes Mikrofon sowie einen eigenen Blitz. Auf den eingebauten acht MByte Speicher können Sie zwölf hochauflösende Fotos oder ein 60 Sekunden langes Video speichern. Über den SmartMedia-Slot können Sie die Speichergröße auch erweitern. Stolze 190 Euro werden für die Kamera fällig. (BH)

Info: Logitech, 089-894670 (www.logitech.de)

Na, Mäuschen?

Wollen Sie auch mal Hand an eine 20-jährige MAUS legen? Wie dumm, dass Microsoft ganz andere Geräte im Sinn hat als wir.

Peripherie | Die Maus wird 20 Jahre alt. Passend dazu bringt Microsoft Mäuse in den Handel, bei denen sich das Rad auch seitlich kippen lässt. Eine Leder-Version der Wireless IntelliMouse erscheint am 16. Oktober für 65 Euro, die Wireless IntelliMouse Explorer Metallic Grey/ Platinum kostet 60 Euro, die Wireless-Optical-Mäuse Metallic Red/Ocean Blue/ Anthrazit sind 15 Euro billiger. Am günstigsten ist die IntelliMouse Explorer Platinum für 40 Euro. (BH)

Info: Microsoft, 089-31760 (www.microsoft.de)

»Rad ab? Der neue Beetle hat das Ersatzrad auf der Motorhaube.«



Flexibler Freudenstab

Bei Saiteks ultraflexiblem Flight-Stick CYBORG EVO können Sie den Griff und sogar die Neigung der Tasten ohne Werkzeug verstellen.

»Die erste Transformer-Giraffe.«

Peripherie | Den neuen USB-Joystick Cyborg evo können Sie ohne Werkzeug für die eigene Handgröße optimieren. Die Neigung der Feuertasten und die Handablage lassen sich mit großen Schrauben im Handumdrehen anpassen. Mit der eingebauten Shift-Taste können Sie die Zahl der Funktionen verdoppeln – und dank der beigelegten Programmiersoftware optimal einsetzen. Auf eine Ruderkontrolle, ein Acht-Wege-Coolie-Hat und einen Schubregler hat Saitek natürlich nicht verzichtet. Der Cyborg evo kostet 39,99 Euro. (BH)

Info: Saitek, 089-5467570 (www.saitek.de)

AUF DVD
- DIRECTX 9.0b
- PDF MIT WINDOWS-TASTENKÜRZELN

66,6 höllische

Windows XP ist das stabilste Windows-Betriebssystem für Spieler. Allerdings ist es auch extrem überladen, für unseren Geschmack viel zu bunt und verdammt umfangreich. Aus diesen Gründen bremst es Spiele-PCs unnötig aus. Auf den nächsten Seiten finden Sie 66,6 teuflisch gute Tuning-Tipps, um Windows XP schlanker, schneller und hübscher zu machen.

TIPP 1:
TASKLEISTE ANPASSEN

Klicken Sie die Taskleiste mit der rechten Maustaste an, wählen Sie den Eintrag „Symbolleisten" und klicken Sie schließlich auf „Adresse". Im erscheinenden Textfeld können Sie Dateipfade oder Webseiten eingeben, ohne einen (Internet-) Explorer starten zu müssen.

TIPP 2:
EXPLORER AUF TASTENDRUCK

Um den Explorer zu starten, drücken Sie gleichzeitig die Windows-Taste und „E". Mehr Windows-Tastenkürzel finden Sie in einer PDF-Übersicht auf unserer Heft-DVD.

TIPP 3:
MEHR PLATZ, MEHR ÜBERSICHT

Störende Taskleistensymbole können Sie ausblenden. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Taskleiste, dann auf „Eigenschaften" und „Inaktive Symbole ausblenden". Hinter dem Schalter „Anpassen" verbirgt sich ein Menü, mit dem Sie die auszublendenden Programme auswählen können.



TIPP 3

TIPP 4:
SCHNELLER SPIELEN

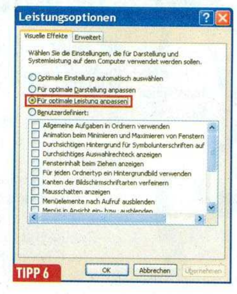
Nach einem rechten Mausklick auf die Taskleiste wählen Sie „Symbolleisten" aus und klicken auf „Schnellstart". Wie bei Tipp 1 erscheint eine weitere Leiste, in die Sie Verknüpfungen ziehen können, um sie schneller zu starten.

TIPP 5:
WENIGER FARBE, MEHR LEISTUNG

Um die bunte Windows-XP-Optik abzuschalten, führen Sie einen Rechtsklick auf den Desktop aus, wählen „Eigenschaften" und klicken im dann erscheinenden Fenster auf „Design". Jetzt wählen Sie „Windows – klassisch" und drücken auf „Übernehmen".

TIPP 6:
EFFEKTE ABSCHALTEN

Drücken Sie gleichzeitig die Windows-Taste und „Pause". In der Registerkarte „Er-



TIPP 6

Wie bei vielen Dingen steckt auch bei WINDOWS XP oft der Teufel im Detail. Wenn Sie nicht nur alte Spiele wie Diablo 2 zocken wollen, sollten Sie unsere 66,6 Tipps ausprobieren.

Tipps für XP

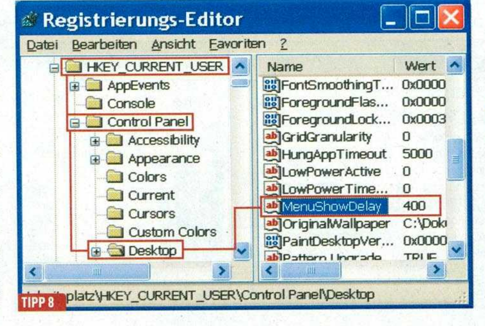
weitert" wählen Sie den oberen „Einstellungen"-Schalter. Im Folgemenü können Sie Übergangsanimationen und anderen Firlefanz abschalten. Das bringt subjektiv etwas mehr Performance und spart 5 MByte Hauptspeicher.

TIPP 7:
REGISTRY ÖFFNEN

Die Registrierungs-Datenbank ist das Herz von Windows. Hier hinterlegen nicht nur fast alle Programme wichtige Informationen, sondern auch Windows XP selbst. Sie starten den Editor der Datenbank, indem Sie gleichzeitig die Windows-Taste und „r" drücken. Im folgenden Fenster geben Sie „regedit" (ohne Anführungszeichen) ein. Anfänger sollten sehr vorsichtig sein. Bereits eine kleine Veränderung kann den PC lahm legen.

TIPP 8:
SCHNELLERE MENÜS

So beschleunigen Sie das Aufklappen der XP-Menüs: In der Registrierungs-Datenbank finden Sie unter dem Schlüssel „HKEY_Current_User\ControlPanel\Desktop" den Eintrag „MenuShowDelay". Der Wert „400" gibt die Zeit in Millisekunden an. Wer es schnell mag, wählt „0".



TIPP 8

TIPP 9:
LAUFWERKS-BUCHSTABEN

Durcheinander gewürfelte Laufwerksbuchstaben können Sie reparieren. Unter „Start" – „Programme" – „Verwaltung" – „Computerverwaltung" – „Datenträgerverwaltung" können Sie die Buchstaben in Sekundenschnelle ändern.

TIPP 10:
KEINE INDEXIERUNG

Die Laufwerksindizierung ist eine Suchhilfe, die den PC ausbremst. Um sie auszuschalten, entfernen Sie in den Laufwerks-Eigenschaften das Häkchen vor „Laufwerk für schnelle Dateisuche indizieren". Die Option gibt es nur bei NTFS-Laufwerken.

TIPP 11:
FLOPPY BESCHLEUNIGEN

Ihr Floppy-Laufwerk können Sie auf den meisten Rechnern beschleunigen: Erstellen Sie in der Registrierungs-Datenbank (Tipp 7) unter „HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\FDC" die Zeichenfolge „ForceFIFO" mit dem Wert „0".

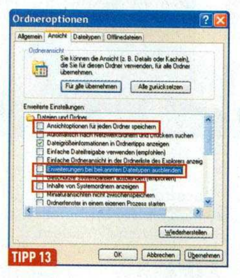
Ordnung für Windows XP

TIPP 12:
EXPLORER OHNE KINDERSICHERUNG

Klicken Sie im Explorer (Tipp 2) auf „Extras" – „Ordneroptionen" und wählen Sie bei „Aufgaben" den Punkt „Herkömmliche Windows-Ordner verwenden". Jetzt weist Windows XP Sie nicht mehr darauf hin, dass bestimmte Dateien ausgeblendet werden.

TIPP 13:
EXPLORER FÜR PROFIS

Unter „Extras" – „Ordneroptionen" wechseln Sie in die Registerkarte „Ansicht". PC-Kenner entfernen die Haken bei „Ansichtsoptionen für jeden Ordner speichern", „Geschützte Systemdateien ausblenden" und „Erweiterungen bei bekannten Dateitypen ausblenden". Außerdem aktivieren Sie „Inhalte von Systemordnern zeigen" und „Alle Dateien und Ordner anzeigen".



TIPP 13

TIPP 14:
EXPLORER FÜR NEUGIERIGE

Im Explorer klicken Sie auf „Ansicht" und wählen „Details". Jetzt werden Ihnen alle Dateien mit Zusatzinformationen präsentiert. Unter „Ansicht" – „Details auswählen" können Sie Zusatzinfos abfragen. Um die Änderungen zu übernehmen, klicken Sie auf „Extras" – „Ordneroptionen". In der Registerkarte „Ansicht" wählen Sie noch „Für alle übernehmen" an.

TIPP 15:
LAUTSPRECHER EINSTELLEN

Über „Start" – „Einstellungen" – „Systemsteuerung" kommen Sie zu „Sounds und Audiogeräte". Mit „Lautstärkeregelung in der Taskleiste anzeigen" können Sie das Lautsprechersymbol ein- und ausschalten.

TIPP 16:
PROZESSOR-ZWISCHENSPEICHER

Windows XP geht davon aus, dass im PC eine CPU mit 256 kByte Level2-Cache rechnet. Wenn aber ein aktueller Prozessor mit 512 kByte L2-Cache im Rechner (AMD AthlonXP mit Northwood- oder Barton-Chipkern) auf der Hauptplatine arbeitet, verschenken Sie etwas Performance. Ändern Sie in der Registrierungs-Datenbank (Tipp 7) im Ordner „HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Session Manager\Memory Management" den Eintrag „SecondLevelDataCache". Achten Sie unbedingt darauf, dass Sie die aktuelle Zahl im richtigen Zahlensystem eingeben. Bei einem Prozessor mit 256 kByte müssen Sie den Hexadezimal-Wert „100" eingeben, bei den oben genannten CPUs mit 512 kByte analog „200".

MACH'S KURZ MIT KÜRZELN

TIPP 17:
MENÜ-KÜRZEL

Drücken Sie die Windows-Taste und „r" und geben Sie einen der folgenden Dateinamen ein. Wenn Sie die Eingabe mit der Taste „Ok" bestätigen, startet das entsprechende Fenster. Natürlich lassen sich auch entsprechende Verknüpfungen mit den Menüs erstellen und per Schnellstart-Leiste (Tipp 4) abrufen.

Dateiname	Windows-Menü
ciadv.msc	Indexdienst
cmd.exe	Eingabeaufforderung
compmgmt.msc	Computerverwaltung
devmgmt.msc	Geräte-Manager
dfrg.msc	Defragmentierung
diskmgmt.msc	Datenträgerverwaltung
dxdiag.exe	DirectX-Diagnoseprogramm
eventvwr.msc	Ereignisanzeige
fsmgmt.msc	Freigegebene Ordner
gpedit.msc	Gruppenrichtlinien-Editor
leanmgr.exe	Datenträgerbereinigung
lusrmgr.msc	Lokale Benutzer und Gruppen
msconfig.exe	MS Config
ntmsmgr.msc	Wechselmedienverwaltung
perfmon.msc	Leistungsmonitor
regedt32.exe	Registrierungs-Editor
secpol.msc	Sicherheitseinstellungen
services.msc	Diensteverwaltung
taskmgr.exe	Task-Manager

Ausführen

Geben Sie den Namen eines Programms, Ordners, Dokuments oder einer Internetressource an.

Öffnen: dfrg.msc

OK | Abbrechen | Durchsuchen...

TIPP 17

Registrierungs-Editor

Datei Bearbeiten Ansicht Favoriten ?

	Name	Wert
AppPatches	NonPagedPoolSize	0x00000000 (0)
DOS Devices	PagedPoolQuota	0x00000000 (0)
Environment	PagedPoolSize	0x00000000 (0)
Executive	PagingFiles	C:\pagefile.sys 7
FileRenameOperatic	PhysicalAddressExtension	0x00000000 (0)
kernel	SecondLevelDataCache	0x00000000 (0)
KnownDLLs	SessionPoolSize	0x00000004 (4)
Memory Management	SessionViewSize	0x00000030 (48)
Power	SystemPages	0x0007b000 (503

...atz\HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Session N

TIPP 16

TIPP 18:
UNGENUTZTE SCHNITTSTELLEN

Niemand braucht wirklich alle Schnittstellen eines modernen Mainboards. Schalten Sie im BIOS die nicht benötigten aus. Die Optionen finden sich dort meist im Menü „Integrated Peripherals". Zu den Abschalt-Kandidaten gehören Firewire, USB, serielle Schnittstellen, Druckeranschluss, Gameport, etc. Ins BIOS gelangen Sie, indem Sie direkt nach dem Rechnerstart die Taste „Entf" oder bei einigen Intel-Mainboards „F1" drücken.

Sortieren

Datei Bearbeiten Ansicht Favori

Zurück

Adresse D:\Sortieren | Wechseln zu

Name	Größe
Keyboard1.jpg	1.240 KB
Jedi.jpg	482 KB
Jedi (6).jpg	479 KB
Jedi (5).jpg	503 KB
Jedi (4).jpg	505 KB
Jedi (3).jpg	438 KB
Jedi (2).jpg	470 KB
Jedi (1).jpg	618 KB

ausg 3,40 MB | Arbeitsplatz

TIPP 20

TIPP 19:
INSTALLATIONS-PROBLEME

Wenn bei der Installation von Windows XP Probleme auftauchen, kann es helfen, den APIC-Modus im BIOS abzuschalten. Bei fast allen modernen Mainboards finden Sie im BIOS (siehe Tipp 18) die Op-

DIE WINDOWS-DIENSTE

TIPP 22:
VORSICHT BEI DIENSTEN!

Mit dem Programm MS Config (Tipp 32) sollten nur Profis arbeiten. Hier können Anfänger nämlich auch solche Dienste abschalten, die die Lauffähigkeit des PCs beeinträchtigen.

TIPP 23:
DIE SICHERE METHODE

Drücken Sie die Windows-Taste und „r". Geben Sie „services.msc" (ohne Anführungszeichen) ein und Sie gelangen direkt zur Dienst-Verwaltung. Hier können Sie schalten und walten, ohne dabei „lebensnotwendige" Dienste abzuschalten.

TIPP 23

TIPP 24:
WICHTIGE INFOS ZU DIENSTEN

Sämtliche Änderungen der Windows-Dienste betreffen alle Benutzerkonten, sofern Sie keine separaten Hardware-profile dafür erstellen. Bevor Sie auch nur einen Eintrag ändern, sollten Sie unbedingt die Beschreibung lesen. Die finden Sie links neben den Dienst-Einträgen.

TIPP 25:
ÜBERBLICK IM DIENSTDSCHUNGEL

Auf der Webseite www.blkviper.com/WinXP/servicecfg.htm finden Sie eine nützliche Übersicht aller Windows-Dienste. Mit den dort angegebenen „Safe"-Settings treten keine Probleme auf. Spieler fahren mit den Vorschlägen der Variante „Gaming" besser.

TIPP 26:
ABSCHALTEN!

Auf der bei Tipp 41 erwähnten Webseite sind alle Dienste nur in Englisch beschrieben. Hier die wichtigsten Dienste, die Sie als erfahrener Anwender in der deutschen Windows-XP-Version abschalten können:

- ☐ Automatische Updates
- ☐ Computerbrowser
- ☐ IMAPI CD-Brenn-COM-Dienste (wenn Sie ein eigenes Brenn-Programm besitzen)
- ☐ Indexdienst
- ☐ MS Messenger
- ☐ Nachrichtendienst
- ☐ System Restore (aktivieren, wenn Sie Beta-Software installieren)
- ☐ Themes (wenn Sie nur die klassische Ansicht nutzen)
- ☐ Web Client
- ☐ Windows-Tour

TIPP 27:
NICHT ABSCHALTEN!

Hier die Dienste, die Sie keinesfalls abschalten dürfen, da Sie für den XP-Betrieb wichtig sind:

- ☐ COM+Ereignissystem
- ☐ Druckerwarteschlange
- ☐ Ereignisprotokoll
- ☐ Plug & Play
- ☐ Remote-Prozeduraufruf
- ☐ RPC-Locator
- ☐ Sicherheitskontenverwaltung
- ☐ Windows Audio

TIPP 28:
ODER VIELLEICHT DOCH?

Diese Dienste werden von Grafikkarten oder kleinen Tools eingetragen, lassen sich aber auch bedenkenlos deaktivieren:

- ☐ Ati HotKey Poller
- ☐ ATI Smart
- ☐ InteractiveLogon
- ☐ NVIDIA Driver Helper Service

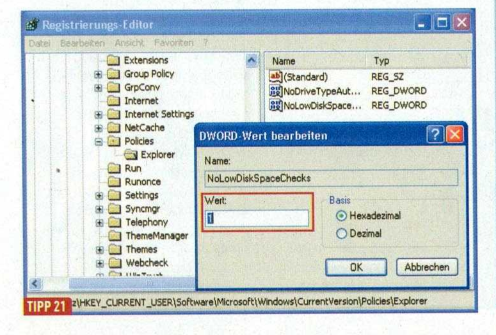
tion „APIC" meist im Untermenü „Advanced BIOS Features". Wählen Sie „Disabled".

TIPP 20:
DATEIEN UMBENENNEN

Wenn Sie mehrere Dateien nicht einzeln umbenennen wollen, gibt es für alle Anwender von Windows XP einen netten Trick. Markieren Sie die Dateien zuerst und drücken Sie dann „F2". Jetzt benennen Sie die aktive Datei entsprechend um. Alle anderen Dateien werden automatisch umbenannt, sind um eine Nummer erweitert (z. B. Jedi , Jedi (1) usw.)

TIPP 21:
KEINE SPEICHERPLATZ-WARNUNG

Ist auf einer Festplatte zu wenig Speicher frei, meckert Windows. Um die lästige Warnung abzuschalten, starten Sie Regedit (Tipp 7) und wechseln Sie in den Ordner „HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer". Dort gehen Sie ins rechte Fenster und erstellen mit einem rechten Mausklick über „Neu" und „DWORD-Wert" einen Eintrag namens „NoLowDiskSpaceChecks". Doppelklicken Sie auf den Eintrag und geben Sie als Wert „1" ein.



TIPP 21

SOFTWARE-LÖSUNGEN

TIPP 29:
WINDOWS MESSENGER ABSCHALTEN

Das Online-Programm startet nach jedem Windows-Start selbst. Um das zu verhindern, laden Sie den Windows Messenger und schalten unter dem Menüpunkt „Extras" – „Optionen" – „Einstellungen" die Funktion „Programm ausführen, wenn Windows gestartet wird" ab.

TIPP 30:
WINDOWS MESSENGER DEINSTALLIEREN

Etwas umständlich lässt sich das Programm auch deinstallieren. Über die Systemsteuerung gelangen Sie in das Menü „Software", wo Sie „Windows-Komponenten hinzufügen/entfernen" anklicken. Entfernen Sie den Haken bei „Windows Messenger", drücken Sie auf „Weiter" und schon sind Sie das lästige Programm los.

TIPP 31:
DER WEG ZURÜCK

Alternativ zur obigen Methode können Sie den Ordner „C:\Programme\Messenger" in „C:\Programme\MessengerOFF" umbenennen.

TIPP 32:
MSN EXPLORER LÖSCHEN

Im Menü aus Tipp 2 finden Sie den Eintrag „MSN Explorer". Das ist eine für Spieler überflüssige Zugangssoftware zu Microsofts Onlinedienst, die ohne Ihr Zutun mit Windows XP auf Ihrem PC installiert wird. Wenn Sie ihn löschen, sparen Sie knapp 12 MByte Festplattenspeicher.

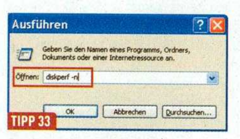


TIPP 32

Technisches Tuning

TIPP 33: FESTPLATTEN-BENCHMARK

Im Hintergrund protokolliert Windows XP die Leistung der Festplatte. Über die Menüpunkte „Start“ – „Programme“ – „Verwaltung“ – „Leistung“ können Sie diese Daten einsehen (Systemmonitor/Physikalischer Datenträger). Um den Benchmark abzuschalten, drücken Sie die Windows-Taste und „r“. Im sich öffnenden Fenster tippen Sie „diskperf -n“ und klicken auf „Ok“. Wiederholen Sie den Vorgang, um den Benchmark wieder einzuschalten.



TIPP 33

TIPP 34: KOSTENLOSES BACKUP

Auf der CD der Windows XP Home Edition finden Sie im Ordner „\Valueadd\Msft\Ntbackup“ ein praktisches Backup-Programm. Um es zu installieren, klicken Sie die Datei „ntbackup.msi“ doppelt an. Sie starten es anschließend über „Start“ – „Programme“ – „Zubehör“ – „Systemprogramme“. Details zum Thema „Backup“ finden Sie in der Rubrik „Thema Technik“ ab Seite 190.

TIPP 35: VIRTUELLER SPEICHER

Drücken Sie Windows-Taste und „Pause“, um in die „Systemeigenschaften“ zu gelangen. Dort wählen Sie „Erweitert“ – „Systemleistung“ – „Einstellungen“ und „Erweitert“. Unter „Virtueller Arbeitsspeicher“ – „Ändern“ passen Sie die Größe des ausgelagerten Hauptspeichers auf der Festplatte an. Im Optimalfall entspricht der Wert dem Eineinhalbfachen Ihres Hauptspeichers (bei 512 MByte also 768 MByte).

TIPP 35

TIPP 36: WOANDERS AUSLAGERN

Wenn Sie mehr als nur eine Partition oder Festplatte verwenden, sollten Sie die Auslagerungsdatei auf einer anderen Partition/Festplatte speichern als Windows XP selbst. Das sorgt für bessere Systemund vor allem auch Spieleperformance.

TIPP 37: NIE WIEDER FEHLERBERICHTE

Wenn sie auftreten, sind Abstürze sehr ärgerlich. Wesentlich nervender sind aber die Hinweise darauf. Mit „Windows + Pause“ – „Erweitert“ – „Fehlerberichterstattung“ – „Fehlerberichterstattung deaktivieren“ können Sie die Fehlermeldungen abschalten.



TIPP 37

TIPP 38: PARALLEL SAUGEN

Wenn Sie den Internet Explorer zum Surfen benutzen, werden Sie schnell feststellen, dass Sie nur zwei Dateien gleichzeitig herunterladen können. Das muss nicht sein. Legen Sie in der Registrierungs-Datenbank (Tipp 7) unter„HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Internet“ die DWORD-Werte „MaxConnectionsPerServer“ und „MaxConnectionsPer1_0Server“ an. Als Wert wählen Sie eine beliebige Zahl, wir empfehlen „4“.



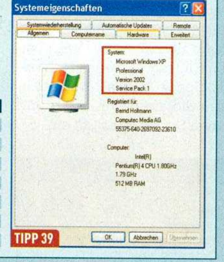
TIPP 38

THEMA UPDATES: IMMER AKTUELL SEIN

TIPP 39: IMMER AKTUELL SEIN!

Hier eine kleine Übersicht, welche Programme Sie stets aktualisieren sollten – samt der aktuellen Versionsnummer zum Redaktionsschluss:

Komponente	Aktuelle Version	Wo finde ich die Versionsnummer?
Windows XP	ServicePack 1(a)	Windowstaste + Pause
DirectX	Version 9.0b	Windowstaste + R, „dxdiag“
Internet Explorer	Version 6.0.2800.1106	Im Internet Explorer „?“ – „Info“
Outlook Express	Version 6.0.2800.1123	In Outlook Express „?“ – „Info“
Media Player	9.00.00.3008	Im Media Player „?“ – „Info“
TweakUI	1.33	Keine Angabe möglich
Windows Messenger	Version 4.7	Im Messenger „?“ – „Info“



TIPP 39

TIPP 40: WINDOWS XP SERVICEPACKS

Ist ServicePack1 bereits installiert, brauchen Sie ServicePack1a nicht mehr. Nur wenn Sie immer noch mit einem frischen Windows XP arbeiten, ist ein Upgrade auf ServicePack1a überhaupt sinnvoll.

TIPP 41: WINDOWS-UPDATE ABSCHALTEN

Den Hinweis auf Online-Updates können Sie abschalten. Über „Start“ – „Einstellungen“ – „Systemsteuerung“ gehen Sie zu „System“ und „Automatische Updates“ und entfernen den Haken bei „Computer auf dem neuesten ...“. Updates finden Sie im Internet unter www.windowsupdate.com.

TIPP 42: KEINE TREIBERSIGNATUR

Bei fast jeder Treiberinstallation meckert Windows, die Software sei nicht signiert. Um diese lästige und unnötige Störung zu beenden, drücken Sie die Windows-Taste und Pause. Wechseln Sie zur Registerkarte „Hardware“ und klicken in der Mitte auf „Treibersignierung“. Im Folgemenü wählen Sie nur noch den Punkt „Ignorieren“ und „Ok“ – und schon ist Ruhe im Karton.

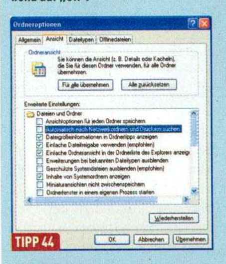
TIPP 43: SCHLANKER KLANG

Alle Soundkarten der Serien Sound-Blaster Live! und SoundBlaster Audigy brauchen unter Windows XP lediglich einen Treiber und können auf sperrige Zusatzprogramme verzichten. Die rauben Ihnen nur Festplattenplatz und wertvollen Systemspeicher. Eine entsprechende Schmalspur-Installation spart Ihnen viel Zeit beim Startvorgang. Ihre Lautsprecher konfigurieren Sie über „Start“ – „Einstellungen“ – „Systemsteuerung“ – „Sound und Audiogeräte“ – „Lautsprechereinstellungen“ – „Erweitert“.

TIPPS FÜR DIE LAN-PARTY

TIPP 44:
SCHNELLER STARTEN

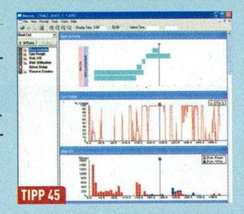
Der so genannte Bootvorgang dauert länger, wenn der Windows-XP-Rechner mit einem Netzwerk verbunden ist. Bei jedem Systemstart sucht das Betriebssystem automatisch nach Freigaben für Ordner und Drucker im Netzwerk. Um diese ungewollte „Angewohnheit" abzuschalten, öffnen Sie den Windows-Explorer (Tipp 2) und klicken Sie auf „Extras". Unter „Ordneroptionen" und „Ansicht" entfernen Sie den Haken bei „Automatisch nach Netzwerkordnern und Druckern suchen". Drücken Sie abschließend auf „Ok".



TIPP 44

TIPP 45:
NOCH SCHNELLER STARTEN

Das Tuning-Tool „Bootvis" gibt es auf der amerikanischen Microsoft-Webseite (Suche nach Bootvis auf "download.microsoft.com). Kopieren Sie das Tool auf die Festplatte und starten es. Wählen Sie unter „File" die Option „New" – „Next Boot + Driver Trace". Drücken Sie „Ok" und machen Sie einen Neustart. Bootvis startet und zeigt Ihnen nach kurzer Wartezeit eine Bootanalyse. Wenn Sie unter „Trace" auf „Optimize System"


TIPP 45

gehen, startet Bootvis erneut. Das System ist nun optimiert. Anschließend starten Sie Bootvis erneut, sonst wird jeder Programmstart fleißig mitprotokolliert. Die Datei „trace.log" suchen Sie per „Start" – „Suchen" und löschen Sie manuell – das spart Festplattenplatz.

TIPP 46:
SCHNELLER IM NETZWERK

Nach jedem Start sucht Windows XP einen Server, der ihm eine Netzwerkadresse zuweist. Das kann schon mal 30 Sekunden dauern. Unser Tipp: Weisen Sie Ihrem PC einfach eine noch nicht vergebene IP-Adresse zu und schon sinkt die Wartezeit. Öffnen Sie die Eigenschaften der aktiven Netzwerkverbindung (rechter Mausklick auf „Netzwerkumgebung" – „Eigenschaften" – „LAN-Verbindung"), wählen Sie „Internetprotokoll (TCP/IP)" und klicken Sie auf „Eigenschaften". Jetzt können Sie eine IP-Adresse vergeben, idealerweise aus dem Bereich „192.168.0.1" bis „192.168.255.0". Die Einträge bei „Subnetz-Maske" werden automatisch ergänzt.

TIPP 47:
DATEI- UND DRUCKERFREIGABE

Wenn Sie keine Dateien im Netzwerk freigeben wollen und auch keinen Netzwerk-Drucker verwenden, schalten Sie die Datei- und Druckerfreigabe ab. So sparen Sie lange Bootzeiten. Zum Abschalten öffnen Sie die Eigenschaften der aktiven Netzwerkverbindung (rechter Mausklick auf „Netzwerkumgebung" – „Eigenschaften" – „LAN-Verbindung") und entfernen den Haken bei „Datei- und Druckerfreigabe ...". Bestätigen Sie mit „Ok", wird dieses Feature deinstalliert. Die Installation funktioniert übrigens über den gleichen Weg.

TIPP 48:
BOOTZEITEN VERKÜRZEN

Ist Ihr Windows XP nach dem Startvorgang brummelig und nimmt keine Eingaben an, kann dies am Dienst „Intelligenter Hintergrundübertragungsdienst" liegen. Drücken Sie die Windows-Taste zusammen mit der Taste „r". Dann geben Sie „services.msc" (ohne Anführungszeichen) ein und gelangen zum erwähnten Dienst. Über „Starttyp" – „Deaktiviert" – „Ok" schalten Sie ihn aus.

TIPP 49:
BOOT-LOGO AUSSCHALTEN

Sie wollen sehen, was beim Bootvorgang geschieht? Kein Problem, knipsen Sie das Boot-Logo von Windows XP aus. Über die Tastenkombination „Windows-Taste" und „r" kommen Sie in ein Fenster, in dem Sie dann „msconfig" (ohne Anführungszeichen) eingeben. Beim Eintrag „boot.ini" setzen Sie einen Haken bei „/noguiboot" und drücken „Übernehmen". Auf die gleiche Weise (Haken entfernen) stellen Sie den Ursprungszustand her. Nach dem Neustart fragt Windows, ob Sie die Änderung beibehalten wollen. Klicken Sie „Meldung nicht mehr anzeigen" und bestätigen mit „Ok".



TIPP 49

TIPP 50:
SCHNELL HERUNTERFAHREN

Über „Start" – „Einstellungen" – „Systemsteuerung" – „Sounds und Audiogeräte" klicken Sie sich zur Registerkarte „Sounds" durch. Im Ordner „Programmereignisse" – „Windows" können Sie unter anderem den Klang „Windows beenden" abschalten. Markieren Sie den gewünschten Eintrag und wählen Sie in der Laufleiste von „Sounds" den obersten Punkt „(Kein)". Bei der Gelegenheit können Sie alle weiteren unnötigen Sounds wie oben erklärt ausschalten, das spart Systemspeicher.



TIPP 50

MEHR SPEICHER FÜR DICH!

TIPP 51:
INTERNET EXPLORER AUFRÄUMEN

Im Internet Explorer sollten Sie von Zeit zu Zeit überflüssige Dateien löschen und Speicherplatz freigeben. Über „Extras" – „Internetoptionen" – „Allgemein" – „Temporäre Internetdateien" können Sie die „Dateien löschen". Aktivieren Sie auch die Checkbox „Alle Offlineinhalte löschen".

TIPP 52:
LAUFWERKE BEREINIGEN

Über „Start" – „Programme" – „Zubehör" – „Systemprogramme" rufen Sie das Datenträgerbereinigungs-Programm auf. Vor allem das Komprimieren alter Dateien schafft eine Menge Speicherplatz auf der Festplatte.

TIPP 53:
BACKUP-DATEIEN FREIGEBEN

Mithilfe des Datenträgerbereinigungs-Programms löschen Sie auch ungenutzte Wiederherstellungsdateien. Auf der Registerkarte „Weitere Optionen" schicken Sie unter „Systemwiederherstellung" alte Backup-Punkte ins Festplatten-Nirwana.

TIPP 54:
SPEICHERPLATZ FREIGEBEN

Wenn die Festplatte langsam überquillt, lohnt es sich, die XP-eigene NTFS-Kompression einzuschalten. Rechtsklicken Sie auf einen Ordner oder eine Datei und wählen Sie „Allgemein" – „Erweitert" – „Komprimierungs- und Verschlüsselungsattribute" – „Inhalt komprimieren, ...". Anschließend wird der Ordner in blauer Farbe dargestellt. Durch die Kompression schrumpfen Dateien um bis zu 80 Prozent.

TIPP 55:
NOCH MEHR SPEICHER

Wenn Sie den Stromspar-Modus nicht nutzen, sollten Sie ihn abschalten. Andernfalls belegt die versteckte Datei hiberfil.sys (auf C:\) mehre hundert MByte auf der Festplatte. Kontrollieren Sie, ob das Häkchen unter „Systemsteuerung" – „Energieoptionen" – „Ruhezustand" – „Ruhezustand aktivieren" fehlt.



TIPP 55

TIPP 56:
KEINE WIEDERHERSTELLUNG

Die automatische Wiederherstellungsfunktion kostet viel Speicherplatz. Besser ist es, gelegentlich ein Backup der kompletten Partition zu machen (zum Beispiel mit Norton Ghost). Unter „Systemsteuerung" – „System" – „Systemwiederherstellung" können Sie den Backup-Dienst deaktivieren.

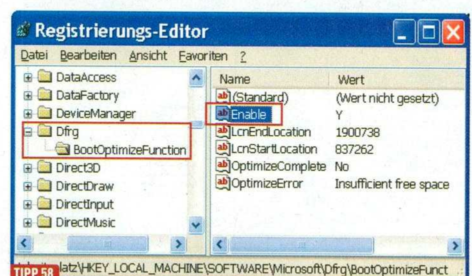
Schneller spielen

TIPP 57:
DEFRAGMENTIERUNG

Räumen Sie alle ein bis zwei Monate Ihre Festplatte auf. Dazu deinstallieren Sie unnötige Software und starten dann das Defragmentierungs-Programm über „Start" – „Programme" – „Zubehör" – „Systemprogramme" – „Defragmentierung".

TIPP 58:
DEFRAGMENTIERUNG PERFEKT

Um Defrag effektiver arbeiten zu lassen, klicken Sie sich in der Registrierungs-Datenbank (siehe Tipp 7) bis zum Ordner „HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Dfrg\BootOptimizeFunction" durch. Wenn beim Eintrag „Enable" im rechten Fenster kein „Y" steht, fügen Sie es per Doppelklick ein.



TIPP 58

TIPP 59:
MEHRFACH DEFRAGMENTIEREN

Nach langer Pause lohnt es sich, alle Laufwerke mehrmals nacheinander zu defragmentieren. Wenn immer noch rote Bereiche bei der grafischen Ansicht zu erkennen sind, empfiehlt sich ein erneuter Durchgang.

TIPP 60:
STARTPROBLEME BEI SPIELEN

Einige Spiele haben Startprobleme unter Windows XP, obwohl die korrekte Original-CD eingelegt ist. Installieren Sie in diesem Fall den Microsoft-Patch unter der Webadresse download.microsoft.com/download/WinXPHome/Patch/1.0/WXP/EN-US/updatesecdrv.exe.

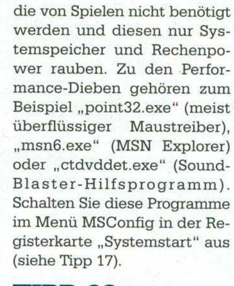
TIPP 61:
ACPI ABSCHALTEN

Auch die Energiesparmodi ACPI können auf einigen Mainboards für Schwierigkeiten sorgen. Deaktivieren Sie im Zweifel ACPI im BIOS („Power Management Setup") und/oder schalten Sie unter „Start" – „Einstellungen" – „Systemsteuerung" – „Energie" – „Ruhezustand" die „Unterstützung für den Ruhezustand" ab.

TIPP 62:
VOR DEM SPIELSTART

Viele Programme starten automatisch einige Prozesse, die von Spielen nicht benötigt werden und diesen nur Systemspeicher und Rechenpower rauben. Zu den Performance-Dieben gehören zum Beispiel „point32.exe" (meist überflüssiger Maustreiber), „msn6.exe" (MSN Explorer) oder „ctdvddet.exe" (Sound-Blaster-Hilfsprogramm). Schalten Sie diese Programme im Menü MSConfig in der Registerkarte „Systemstart" aus (siehe Tipp 17).

TIPP 62



TIPP 63:
SCHNELLER INTERNET EXPLORER

Auf einigen Rechnern ist das Favoriten-Menü im Internet Explorer 6 sehr langsam. Eine Lösung: Unter „Start" – „Ausführen" geben Sie die Zeichenfolge „sfc" ein. Der „System File Checker" wird dann gestartet und beseitigt die Menü-Verzögerung.

TIPP 64:
PASSWORT ANLEGEN

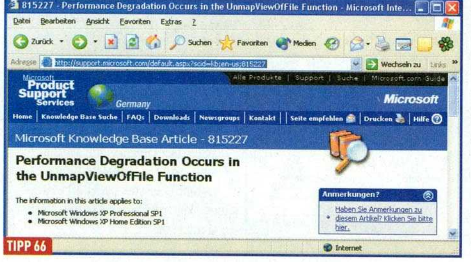
Um Ihren PC vor dem Zugriff fremder Benutzer zu schützen, sollten Sie Ihrem Windows-XP-Benutzernamen unbedingt ein Passwort zuordnen. Drücken Sie die Windows-Taste und „r" und geben Sie „lusrmgr.msc" ein, um in die Benutzerverwaltung zu gelangen. Dort können Sie unter Ihrem Benutzernamen ein Passwort eingeben.

TIPP 65:
ANMELDUNG VERÄNDERN

Mit dem Logon-Loader (www.radfiles.com/logonloader) können Sie das Aussehen des Anmeldebildschirms ändern. Das Freeware-Tool bringt bereits einige hübsche Vorlagen mit.

TIPP 66:
LAHME PROGRAMME

Ein Pentium 4 mit Hyper-Threading-Technik kann unter Windows XP zur Bremse werden. Microsoft beschreibt den Fall im Knowledge-Base-Artikel Q815227. Einen Hotfix für die deutsche Windows XP Home Edition erhalten Sie unter support.microsoft.com.



TIPP 66

HIMMEL HILF!

TIPP 66,6:
BETE!

Falls unsere Tipps nicht helfen (was natürlich eigentlich nicht sein kann, weil sie super sind), bleibt nur eins: Beten. Denn wissen Sie, dass hinter Windows vermutlich wirklich der Teufel steckt? Es gibt zumindest einen gruseligen Hinweis darauf: Der vollständige Name von Microsoft-Gründer Bill Gates lautet William Henry Gates III. Jetzt wandeln Sie mal die Buchstaben von „Bill Gates" in ASCII-Werte (dezimal) um und rechnen Sie die römische III (3) dazu. Also so: 66 (B) + 73 (I) + 76 (L) + 76 (L) + 71 (G) + 65 (A) + 84 (T) + 69 (E) + 83 (S) + 3 = 666. Die Zahl des Teufels! Ist das nicht ERSCHRECKEND?

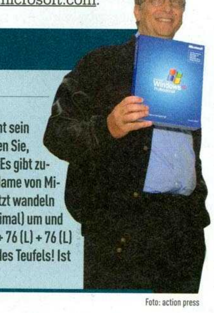


Foto: action press

Ein echtes Abo-Brett

Wenn Sie jetzt PC ACTION abonnieren, erhalten Sie als kostenloses Dankeschön ein bedrucktes Speedpad der Firma Compad (www.speedpad.de, www.clanpad.de).



Profispieler wissen es längst: Mit einem guten Mousepad gleitet die Maus leichter und arbeitet genauer. Ehemals für Kugelmäuse erfunden, sind Mousepads mittlerweile auch unter optischen Mäusen Pflicht – die nützlichen Hartplastikbretter verringern den Reibungswiderstand der Maus und lassen die optischen Schreibtischnager dank spezieller Reflektionseigenschaften noch präziser arbeiten.

Wenn Sie PC ACTION abonnieren, erhalten Sie ein ganz spezielles Profi-Mousepad: Das Transclear-Speedpad von Compad ist eine extrem flache und formstabile Polymerplatte mit einer robusten und kratzbeständigen Beschichtung. Spezielle, versenkte Silikonnoppen auf der Rückseite des Speedpads sorgen dafür, dass dieses sehr flach und absolut rutschfest ist.

Der absolute Clou: Das Speedpad wurde eigens für PC-ACTION-Fans mit dem konkretkrassen Äktschn-Män-Motiv bedruckt. Besonders hervorzuheben: Der Aufdruck wird von hinten auf das Pad aufgetragen – dadurch nutzt sich der Aufdruck niemals ab und die exzellenten Gleit- und Reflexionseigenschaften des Speedpads bleiben voll erhalten.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC ACTION, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD**
(€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/ 12 Ausgaben)

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit CD-ROM**
(€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/12 Ausgaben)

Das Heft geht an (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Rechnungsadresse (nur wenn abweichend von Lieferanschrift):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

PC ACTION SPEEDPAD (Art.-Nr. 002351)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

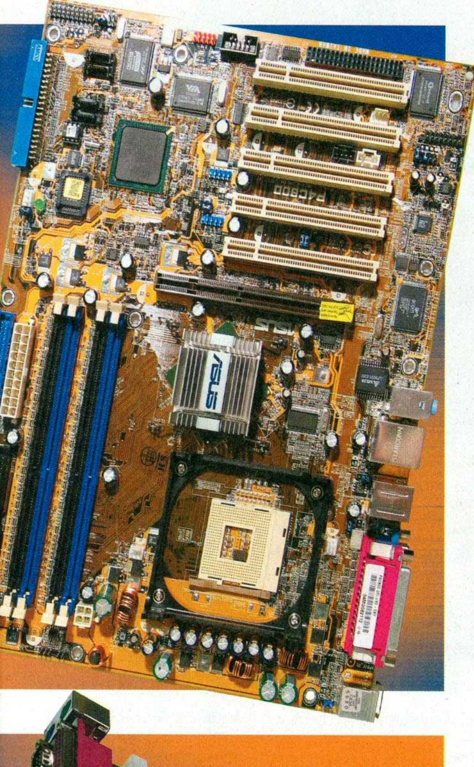
Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

PA JA 03

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth



Asus P4C800-E Deluxe

Von Asus kommt ein Mainboard auf Basis des aktuellen Intel-Chipsatzes Canterwood (i875P) mit Unterstützung für den neuen Pentium 4 C. Dieser bietet dank 200 MHz Frontside-Bus eine bessere Spieleleistung als die bisherigen P4-Modelle. Seine volle Leistungsfähigkeit kann der Canterwood-Chipsatz allerdings erst ausspielen, wenn ein Pentium 4 C mit DDR400-Speicher verwendet wird. Bei dieser Kombination kommt die „Performance Acceleration Technology" (kurz: PAT) zum Einsatz. Das macht den Canterwood zum derzeit schnellsten P4-Chipsatz. Natürlich können Sie auch DDR266- oder DDR333-RAM verwenden, allerdings müssen Sie dann auf PAT und somit auf mehr als fünf Prozent Leistung verzichten.
Das P4C800-E Deluxe wartet mit einer guten Ausstattung auf. Neben Gigabit LAN befindet sich ein Firewire-Anschluss onboard. Sowohl die gewöhnlichen IDE- als auch die neuen Serial-ATA-Festplatten können im Raid-Verbund betrieben werden. Bei den Stabilitätstests leistet sich die Luxus-Platine keine Schwächen: Mit allen getesteten Speichermodulen war ein völlig problemloser Betrieb möglich. Abstürze traten nicht auf. Bei den Spiele-Benchmarks erreichte die Canterwood-Plattform ein sehr gutes Ergebnis. Mit einem Pentium 4 C mit 3,2 GHz war das P4C800-E Deluxe rund vier Prozent schneller als das P4P800 Deluxe, der bisherige Spitzenreiter unter den P4-Boards. Dieses Leistungsplus hat allerdings seinen Preis. Das P4P800 Deluxe mit dem günstigeren Springdale-Chipsatz kostet rund 70,- Euro weniger. Übertakter freuen sich über das einstellungsfreudige BIOS.
Fazit: Das P4C800-E Deluxe ist derzeit das schnellste P4-Mainboard, mit einem Preis von gut 200,- Euro allerdings eher etwas für Besserverdiener. *(dm)*

Produktname:	P4C800-E Deluxe
Hersteller:	Asus
Preis/Termin:	€ 200,- /Erhältlich
Webseite:	www.asuscom.de
Telefon:	(02102) 9 59 90
Preis/Leistung:	Befriedigend

Ausstattung: 86%
Eigenschaften: 83%
Leistung: 90%
Gesamt: **88%**

„Sehr gute Leistung für den aktuellen Pentium 4 C und eine gute Ausstattung, dafür allerdings ein saftiger Preis."

MSI 848P Neo-LS

Das 848P Neo-LS von MSI richtet sich an eine andere Käuferschicht als die oben besprochene Edel-Platine P4C800-E Deluxe von Asus. Da der Preis nur rund halb so hoch angesetzt ist, zielt die leuchtend rote Platine eher auf preisbewusste Spieler als Käufergruppe. Der lobenswerte Verkaufspreis von rund 100,- Euro wird durch den Einsatz des günstigen 848P-Chipsatzes ermöglicht. Im Gegensatz zu Springdale- und Canterwood-Mainboards verzichtet dieser auf ein Zweikanal-Speicherinterface. Der Einsatz von zwei Speichermodulen bringt also keinen Geschwindigkeitsvorteil. Diese Sparmaßnahme macht sich in der Praxis durch eine bis zu sieben Prozent schlechtere Performance des 848P Neo-LS bei *Elite Force 2* im Vergleich zum P4P800 Deluxe mit Springdale-Chipsatz bemerkbar.
Das 848P Neo-LS ist für den neuen Pentium 4 mit 200 MHz FSB geeignet. Zudem unterstützt es AGP8X und DDR400-Speicher sowie Serial-ATA-Festplatten. MSI hat zusätzlich die Dynamic Overclocking Technology (kurz: DOT) integriert. Diese übertaktet den Prozessor selbstständig, sobald (etwa bei 3D-Spielen) mehr Leistung erforderlich ist. Da diese Technik nicht risikofrei ist, lässt sich DOT im BIOS deaktivieren.
Beim Layout hat sich MSI einen Schnitzer erlaubt: Der Northbridge-Kühler liegt zu nahe am AGP-Slot. Daher lassen sich 3D-Karten mit einem Kühler auf der Rückseite nicht einsetzen (Radeon 9800 Pro Ultimate Edition von Sapphire oder Geforce FX 5900 von MSI).
Fazit: Spieler sollten wegen der besseren Performance zu den rund 30,- Euro teureren Mainboards mit Springdale-Chipsatz greifen. Für Gelegenheitsspieler oder Arbeitsrechner ist das 848P Neo-LS allerdings gut geeignet. *(dm)*

Produktname:	848P Neo-LS
Hersteller:	MSI
Preis/Termin:	€ 100,- /Erhältlich
Webseite:	www.msi-computer.de
Telefon:	(069) 40 89 30
Preis/Leistung:	Gut

Ausstattung: 75%
Eigenschaften: 83%
Leistung: 70%
Gesamt: **74%**

„Der Verzicht auf ein Zweikanal-Speicherinterface macht das 848P Neo-LS für Spieler trotz des günstigen Preises uninteressant."



CNPS7000A-Cu

Bei dem CNPS7000A-Cu von Zalman handelt es sich um einen Kühler, der für Intel- und AMD-Prozessoren geeignet ist. Aber auch für AMDs kommende Athlon64-CPUs lässt sich der knapp 50 Euro teure Kaltmacher verwenden. Die feinen Kupferlamellen sorgen für eine ausgezeichnete Wärmeabfuhr. Die Drehzahl des 92mm-Lüfters lässt sich regeln. Bei maximaler Drehzahl wird ein Athlon XP 3200+ lediglich 55 Grad warm. Wählt man die niedrigste Stufe, so erreicht der CNPS7000A bei kaum wahrnehmbaren 0,4 Sone noch immer eine sehr gute Leistung – der XP 3200+ kommt lediglich auf 58 Grad. Die Montage gestaltet sich etwas umständlich, da Sie den Kühlblock bei Athlon-XP-CPUs mit dem Mainboard verschrauben müssen. Wenn keine Bohrungen vorhanden sind, kann der CNPS7000A nicht angebracht werden. Eine Einbauanleitung und eine Übersicht der geeigneten AMD-Mainboards finden Sie auf der englischsprachigen Webseite zalman.co.kr. *(dm)*

Produktname:	CNPS7000A-Cu
Hersteller:	Zalman
Preis/Termin:	€ 49,- / erhältlich
Webseite:	www.overclockingcard.de
Telefon:	05141-35702
Preis/Leistung:	Befriedigend
Ausstattung: 79% Eigenschaften: 76% Leistung: 86%	Gesamt: 82%

„Sehr guter Kühler für Athlon XP, Pentium 4 und Athlon 64, allerdings recht schwierige Montage."

MuVo NX 128



Der kleine USB-1.1-Speicherstick speichert bis zu 128 MByte MP3- und WMA-Dateien. Gespeist wird er von einer (beigelegten) AAA-Batterie, die für knapp zehn Stunden Spielzeit reicht. Der Clou: Am Speicherstick selbst befindet sich ein hintergrundbeleuchtetes Display, das Songdaten oder wahlweise das Software-Menü zeigt. Über eine Steuerwippe können Sie im zuletzt Genannten unter anderem einen Equalizer und das eingebaute Mikrofon aktivieren. Dies eignet sich jedoch wegen leichter Hintergrund-Knackser und der Klangqualität lediglich für Sprachaufnahmen. Der Käufer erhält ferner ein Sportarmband mit MuVo-Halterung, eine AAA-Batterie (reicht für zehn Stunden Musik) und die umfangreiche Media-Source-Software. Die Menüführung ist einfach, die Klangwiedergabe mit den beigelegten Ohrhörern ordentlich. Fazit: einer der besten Speichersticks mit MP3- und WMA-Wiedergabe. *(bh)*

Produktname:	MuVo NX 128
Hersteller:	Creative
Preis/Termin:	€ 149,- / erhältlich
Webseite:	de.europe.creative.com
Telefon:	00353-14380000
Preis/Leistung:	Gut
Ausstattung: 82% Eigenschaften: 85% Leistung: 77%	Gesamt: 81%

„Sehr empfehlenswerter MP3-USB-Stick mit umfangreichem Softwarepaket und hoher Betriebszeit."



Atelco 4maxx!

Das 4maxx!-Komplettsystem von Atelco besteht aus einem Athlon XP 3000+, der auf einem Nforce2-Ultra-400-Mainboard von Leadtek verbaut wurde. Ihm zur Seite stehen 2x 512 MByte DDR400-DDR-RAM (CL2), die für ein ordentlich großes Speicherpolster sorgen. Dank des Hauptspeichers und der beiden 120-GByte-Festplatten läuft nicht nur das vorinstallierte Windows XP Home Edition extrem flüssig, sondern auch alle Spiele. Die Festplatten arbeiten über den RAID-Controller zusammen und bieten so wesentlich mehr Performance. Kein Wunder, dass das System pfeilschnell ist, denn auch bei der Grafikkarte setzt Atelco auf High-End und verbaut eine Platine mit Atis aktuellem Radeon 9800 Pro (380 MHz Chiptakt, 340 MHz DDR-Speichertakt). Entsprechend gut fällt die Leistung im Test mit der aktuellen *UT*-Grafik-Engine und *Elite Force 2* aus. Hieran gibt es absolut nichts auszusetzen, denn Sie können die Spiele mit vollen Details, eingeschalteter Kantenglättung und anisotropem Filter problemfrei zocken. Das bedeutet übrigens auch grünes Licht für künftige DirectX-9-Kracher wie *Doom 3* oder *Half-Life 2*. Entsprechend zukunftssicher gibt sich auch der Rest der Ausstattung. Damit Ihnen in Sachen Datensicherung alle Optionen offen stehen, ist das System mit einem DVD-Brenner (+R/-R) von NEC ausgerüstet. Zusätzlich gibt es noch ein Lesegerät für Speicherkarten, eine Festplattendämpfung und zwei 120-Millimeter-Lüfter im Gehäuse. Die Verarbeitung des Komplettsystems ist gut gelungen: Alle Kabel sind sauber verlegt und sogar stellenweise mit Kabelbindern befestigt. Fazit: Ein lohnenswerter Spiele-PC mit genügend Rechenpower für die meisten Spiele der nächsten zwei Jahre. *(bh)*

Produktname:	4maxx!
Hersteller:	Atelco
Preis/Termin:	€ 1.739,- / erhältlich
Webseite:	www.atelco.de
Telefon:	0800-1144445
Preis/Leistung:	Ausreichend
Ausstattung: 86% Eigenschaften: 81% Leistung: 84%	Gesamt: 88%

„High-End-Komplettsystem mit guter Spiele-Leistung, guter Ausstattung und etwas hohem Preis."

Geile Teile

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Wir sagen Ihnen, welche!

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO

MODELL	HERSTELLER	3D-CHIP	PREIS	SPEICHER	TAKTUNG CHIP/SPEICHER	WERTUNG
G4TI4200-TD8X	MSI	Geforce4 Ti-4200-8X	Ca. € 195,-	128 MByte DDR-SDRAM	250/256 MHz (DDR)	82%
G4 Ti-4200 Turbo	Albatron	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 200,-	64 MByte DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	82%
3DP Radeon 9000 Pro	Hercules	Radeon 9000 Pro	Ca. € 140,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	82%
Tachyon Radeon 9000 Pro	Tyan	Radeon 9000 Pro	Ca. € 150,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/290 MHz (DDR)	82%
Geforce4 Ti-4200	Prolink	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 180,-	128 MByte DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	82%
Radeon 9500	Connect 3D	Radeon 9500	Ca. € 175,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	80%
Maya II Radeon 9500	Gigabyte	Radeon 9500	Ca. € 200,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	80%
Gladiac 9500	Neue Elsa GmbH	Radeon 9500	Ca. € 200,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	80%
SP7200T2 Pure	Sparkle	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 159,-	64 MByte DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	80%
Atlantis Radeon 9000Pro	Sapphire	Radeon 9000 Pro	Ca. € 150,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	80%
G4MX-460-VT	MSI	Geforce4 MX-460	Ca. € 180,-	64 MByte DDR-SDRAM	300/275 MHz (DDR)	80%

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

MODELL	HERSTELLER	3D-CHIP	PREIS	SPEICHER	TAKTUNG CHIP/SPEICHER	WERTUNG
Atlantis Rad. 9700 Pro Ultimate Edition	Sapphire	Radeon 9700 Pro	Ca. € 520,-	128 MByte DDR-SDRAM	325/310 MHz (DDR)	93%
Tachyon G8700 Pro	Tyan	Radeon 9700 Pro	Ca. € 450,-	128 MByte DDR-SDRAM	325/310 MHz (DDR)	93%
Gladiac 9700 Pro LE	Neue Elsa GmbH	Radeon 9700 Pro	Ca. € 500,-	128 MByte DDR-SDRAM	325/310 MHz (DDR)	92%
Winfast A300	Leadtek	Geforce FX 5800 Ultra	Ca. € 540,-	128 MByte DDR-II-SDRAM	500/1.000 MHz (effektiv)	91%
FX5800 Ultra-TD	MSI	Geforce FX 5800 Ultra	Ca. € 560,-	128 MByte DDR-II-SDRAM	500/1.000 MHz (effektiv)	91%
Mystify 5800 Ultra	Terratec	Geforce FX 5800 Ultra	Ca. € 630,-	128 MByte DDR-II-SDRAM	500/1.000 MHz (effektiv)	90%
Ultra/750-8X XP GS	Gainward	Geforce4 Ti-4800 SE	Ca. € 250,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/225 (DDR)	90%
Winfast A280 TD VIVO	Leadtek	Geforce4 Ti-4800 SE	Ca. € 220,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/225 (DDR)	86%
3D Prophet Rad. 9500	Hercules	Radeon 9500 Pro	Ca. € 289,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	85%
3D Prophet Rad. 9700	Hercules	Radeon 9700	Ca. € 380,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	85%
Medusa GF4 Ti-4800 SE	Albatron	Geforce4 Ti-4800 SE	Ca. € 240,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	84%

DER PREISTIPP-PC € 1.101,-

Alle drei PC-Preise inkl. € 265,- Pauschale für DVD-/Floppy-Laufwerk, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS	WEBADRESSE	TELEFON
Prozessor	AMD Athlon XP 2600+ (Thoroughbred)	€ 100,-	www.tr-computers.de	04221-802325
Kühler	Noiseblocker NB-Acup Silent II	€ 40,-	www.noiseblocker.de	02103-255714
Mainboard	MSI K7N2 Delta-L* (Nforce2-Mainboard)	€ 71,-	www.mindfactory.de	04421-9131170
Arbeitsspeicher	2x 256 MByte DDR DDR400 Twinmos	€ 100,-	www.e-bug.de	05187-300604
Grafikkarte	Sapphire Radeon 9600 Pro	€ 166,-	www.norskit.de	0700-66775480
Soundkarte	Soundblaster Audigy Player	€ 69,-	www.mindfactory.de	04421-9131170
Festplatte	Seagate ST380011A (80 GByte)	€ 72,-	www.norskit.de	0700-66775480
Gehäuse	Chieftec CS-601 (ohne Netzteil)	€ 69,-	www.listan.de	040-73676860

DER EINSTEIGER-PC € 762,-

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS	WEBADRESSE	TELEFON
Prozessor	AMD Athlon XP 2500+ (Barton)	€ 81,-	www.norskit.de	0700-66775480
Kühler	Arctic Cooling Copper Silent 2	€ 20,-	www.frozen-silicon.de	05108-64200
Mainboard	Chaintech 7NJL3 (Nforce2)	€ 69,-	www.alternate.de	01805-905040
Arbeitsspeicher	256 MB DDR DDR333	€ 31,-	www.mb-it.de	05932-50450
Grafikkarte	Sparkle SP7228 Pure (Geforce4 Ti-4200)	€ 89,-	www.alternate.de	01805-905040
Soundkarte	Terratec Aureon 5.1 Fun	€ 31,-	www.mindfactory.de	04421-9131170
Festplatte	Seagate ST360015A (60 GByte)	€ 97,-	www.alternate.de	01805-905040
Gehäuse	Intertech Phoenix 095 (350-Watt-Netzteil)	€ 79,-	www.mindfactory.de	04421-9131170

DER HIGH-END-PC € 2.264,-

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS	WEBADRESSE	TELEFON
Prozessor	Intel P4 3,2 GHz (FSB 200 MHz)	€ 703,-	www.e-bug.de	05187-300604
Kühler	Zalman CNPS 7000-Cu	€ 50,-	www.alternate.de	01805-905040
Mainboard	Asus P4P800 Deluxe (Springdale)	€ 129,-	www.mindfactory.de	04421-9131170
Arbeitsspeicher	2x 256 MByte DDR400 Corsair	€ 156,-	www.alternate.de	01805-905040
Grafikkarte	Hercules 3D Prophet 9800 Pro	€ 443,-	www.e-bug.de	05187-300604
Soundkarte	Sound Blaster Audigy 2	€ 75,-	www.snogard.de	02234-9661333
Festplatte	Western Digital WD2000JB (200 GByte)	€ 204,-	www.mb-it.de	05932-50450
Gehäuse	Chieftec 901 (350-Watt-Netzteil)	€ 239,-	www.blacknoise.de	05187-300604

MONITORE

MODELL	HERSTELLER	GRÖSSE	PREIS	ANSCHLUSS	HORIZ.-FREQ.	WERTUNG
LS902UT	Iiyama	17"	€ 250,-	D-Sub	30-96 kHz	85%
VP171b	Viewsonic	17"	€ 600,-	D-Sub, DVI	30-96 kHz	85%
FlexScan T565	Eizo	17"	€ 370,-	D-Sub, BNC	30-95 kHz	81%
Brilliance 109P	Philips	19"	€ 480,-	D-Sub, BNC	30-111 kHz	81%
Brilliance 107P20	Philips	17"	€ 320,-	D-Sub	30-92 kHz	79%
Scaleo CTM5020	Fujitsu Siemens	15" LCD	€ 500,-	D-Sub	30-60 kHz	79%
HM903DT	Iiyama	19"	€ 530,-	2xD-Sub	30-130 kHz	79%
PV520	CTX	15" LCD	€ 400,-	D-Sub	30-60 kHz	79%

LAUTSPRECHERSYSTEME

MODELL	HERSTELLER	PREIS	ART	LEISTUNG RMS	ANSCHLUSS	WERTUNG
Z-680	Logitech	€ 399,-	5.1	450 Watt	Analog/digital	89%
Megaworks 210D	Creative	€ 307,-	2.0	270 Watt	Analog/digital	89%
Promedia 4.1	Klipsch	€ 300,-	4.1	400 Watt	Analog	89%
Z-560	Logitech	€ 259,-	4.1	400 Watt	Analog	89%
Megaw. THX 5.1 550	Creative	€ 350,-	6.1	500 Watt	Analog/digital	89%
Sirocco Crossfire	Videologic	€ 389,-	4.1	100 Watt	Analog/digital	88%
Digitheatre DTS	Videologic	€ 590,-	5.1	200 Watt	Analog/digital	85%
Megaworks 510D	Creative	€ 330,-	5.1	450 Watt	Analog	85%

GAMEPADS

MODELL	HERSTELLER	PREIS	TASTEN	ANSCHLUSS	WERTUNG
Wingman Cordless Rumblepad	Logitech	€ 55,-	13	USB	83%
Firestorm Wireless Gamepad	Thrustmaster	€ 40,-	12	USB	83%
P3000 Wireless Gamepad	Saitek	€ 70,-	8 + Shift	USB	75%
P880 Dual Analog Pad	Saitek	€ 30,-	10 + Shift	USB	73%
RF Gamepad	Xtension	€ 30,-	12	USB	73%

LENKRÄDER

MODELL	HERSTELLER	PREIS	TASTEN	ANSCHLUSS	WERTUNG
Momo Force	Logitech	€ 180,-	6	USB	91%
Force Feedback GT	Thrustmaster	€ 128,-	10	USB	90%
SW FF Steering Wheel	Microsoft	€ 128,-	6	USB	86%
Wingman Formula GP	Logitech	€ 59,-	4	Gameport	83%
FF Racing Wheel	Logitech	€ 180,-	10	USB	81%

JOYSTICKS

MODELL	HERSTELLER	PREIS	TASTEN	ANSCHLUSS	WERTUNG
SW Force Feedback 2	Microsoft	€ 84,-	8	USB	89%
SW Force Feedback Pro	Microsoft	€ 97,-	9 + Shift	Gameport	86%
Sidewinder Precision 2	Microsoft	€ 46,-	8	USB, Gameport	85%
Hotas Cougar	Thrustmaster	€ 320,-	28	USB	83%
Top Gun Afterburner FF	Thrustmaster	€ 90,-	7	USB	83%

MÄUSE

MODELL	HERSTELLER	PREIS	TASTEN	ANSCHLUSS	WERTUNG
MX-700 Cordless Optical	Logitech	€ 90,-	7 + Scrollrad	USB	89%
Mouse Man Dual Optical	Logitech	€ 45,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	89%
MX-500 Optical Mouse	Logitech	€ 54,-	6 + Scrollrad	PS/2, USB	85%
Mystify Razer Boomslang 2.500	Terratec/Kärna	€ 54,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	84%
Cordless Mouse Man Optical	Logitech	€ 60,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	81%

TASTATUREN

MODELL	HERSTELLER	PREIS	ANSCHLAG	ANSCHLUSS	WERTUNG
Internet Keyboard Pro	Microsoft	€ 49,-	Schwer	PS/2, USB	86%
EluminX Leucht-Tastatur	Auravision	€ 99,-	Leicht	PS/2	84%
Itouch	Logitech	€ 29,-	Mittel	PS/2, USB	83%
Office Keyboard	Microsoft	€ 64,-	Schwer	PS/2, USB	81%
G80-3000	Cherry	€ 54,-	Mittel	PS/2	81%

SOUNDKARTEN

MODELL	HERSTELLER	PREIS	3D-SOUND	WERTUNG
SB Audigy Platinum eX	Creative	€ 299,-	EAX AHD, A3D 1.0	89%
SB Audigy Player	Creative	€ 120,-	EAX AHD, A3D 1.0	86%
SB Live! Player 5.1	Creative	€ 54,-	EAX, A3D 1.0	83%
Game Theatre XP	Guillemot	€ 124,-	EAX, A3D 1.0	81%
DMX 6fire LT	Terratec	€ 250,-	EAX, A3D 1.0	81%



Meet K8 the first 64-bit



motherboard from Leadtek

Chipset - nForce™3
CPU - the first 64-bit processor



Best 64-bit Workstation Platform

Leadtek Exclusive






Powerful features











Giga LAN

	WinFast K8N	WinFast K8N Pro	WinFast K8NW	WinFast K8NW Pro
CPU Support	Socket 754	Socket 754	Socket 940	Socket 940
Chipset	nForce3 150	nForce3 150	nForce3 Pro 150	nForce3 Pro 150
DIMM Slot Memory Size	3 Up to 2GB(unbuffered)	3 Up to2GB(unbuffered)	4 Up to 8GB(Registered)	4 Up to 8GB(Registered)
Data Security	No	Yes	No	Yes
PCI Slot	5	5	6	6
SPDIF Optical Out	No	No	Yes	Yes
FDD & IDE Round Cable	No	No	Yes	Yes

www.leadtek.com



Foto: action press/Montage: Carola Giese

»PC ACTION: Redaktionskonferenz.«

Unser Sicherheits-Rat

Gurte in Achterbahnen, Autos mit Airbag, Safer Sex: Alles ist heutzutage sicher, nur die Daten nicht. Wir geben Ihnen einen Einsteigerkurs zum Thema FESTPLATTEN-BACKUP.

Tatsächlich denken die wenigsten Spieler daran, regelmäßige Daten-Backups von Ihrer Festplatte zu machen. Die meisten setzen wohl auf das Prinzip Hoffnung, denn schließlich „ist ja bislang auch nie etwas passiert". Immerhin stellt sich eine wichtige Frage: Wie soll man 120 GByte – am besten wöchentlich – sichern? Die meisten Leser benutzen für wichtige Daten Brenn-Programme wie Nero Burning ROM. An das Windows-XP-eigene Backup-Tool denken dabei die wenigsten, obwohl es sehr nützlich und leicht einzustellen ist.

DAS MUSST DU SICHERN!

Grundsätzlich sollten Sie alle Daten speichern, die nur schwer oder mit hohem Aufwand wieder zu beschaffen sind: Spiele oder Programme, die Sie als Installations-CDs besitzen, gehören nicht dazu, Spielstände und Konfigurationsdateien schon eher. Für einige Spieler ist auch ein Backup des ganzen Betriebssystems sicher. Darauf gehen wir später etwas genauer ein. Systemdateien wie die Registrierungs-Datenbank („Registry") brauchen Sie in der Regel nicht zu sichern, denn die ist stark mit dem aktuellen Betriebssystem verbunden. Die bessere Alternative ist die „Systemwiederherstellung" unter Windows XP. Das Programm sichert unter anderem die „Registry" und andere wichtige Systemdateien und ist unter „Programme" – „Zubehör" – „Systemprogramme" – „Systemwiederherstellung" zu finden. Mit den Infos kann der PC in den meisten Fällen ein beschädigtes Betriebssystem wieder reparieren. Andere Datei-Kandidaten für die Sicherung sind E-Mails, Arbeitsdateien, Fotos, Spielstände sowie gekaufte Musik- oder Videodateien und gegebenenfalls Downloads.

HAUSMITTELCHEN FÜR BACKUPS

Jedem Windows liegt ein Backup-Programm namens „Sicherung" bei, das für viele Zwecke ausreicht. Die Nachteile: Es erlaubt keine Datenkompression und kein direktes Brennen auf CD oder DVD. Davon ausgenommen sind Laufwerke mit so genannter Packet-Writing-Software, die eine wiederbeschreibbare CD/DVD als Laufwerk in den Explorer einbindet. Anwender von Windows XP Home müssen das Windows-Backup erst von der Original-CD aus dem Ordner „Valueadd\Msft\Ntbackup" installieren („ntbackup.msi" ausführen).

JETZT WIRD'S ERNST

Starten Sie das Programm aus dem Startmenü unter „Zubehör" – „Systemprogramme" – „Sicherung" und wechseln Sie in den „Erweiterten Modus" (unscheinbarer Link im Text). In der Kartei „Sichern" können Sie die zu sichernden Ordner auswählen. Suchen Sie sich ein Verzeichnis aus, werden auch alle Unterverzeichnisse ausgewählt. Sie können beliebig viele Verzeichnisse, auch auf unterschiedlichen Laufwerken, gleichzeitig auswählen. Unsere Checkliste (Kasten „Aber sicher doch!") hilft bei der vollständigen Wahl der Dateien.

BACKUPS FÜR PROFIS

Wenn die Ordner markiert sind, sollten Sie Ihre Wahl speichern („Auftrag" – „Auswahl speichern"). Wählen Sie als Medium einen Ordner auf der Festplatte oder im lokalen Netzwerk, geben Sie der Datei einen sinnvollen Namen und klicken Sie auf „Sicherung starten". Jetzt können Sie die Art auswählen. Für die erste Basis-Sicherung sollten Sie „normale Sicherung"

Aber sicher doch!

Spieler sind Chaoten ohne Sinn für Ordnung? Und wenn schon! Wir haben als Gedächtnisstütze eine Liste mit den wichtigsten zu sichernden Daten zusammengestellt.

SPIELSTÄNDE:
Entweder im Spielverzeichnis (meist Ordner „Savegame") oder in den „Eigenen Dateien" zu finden

TEXTE, TABELLEN, ARBEITSDATEIEN:
Je nach angelegtem Verzeichnis, meist „Eigene Dateien"

BILDER, WALLPAPER ETC.:
Je nach angelegtem Verzeichnis, meist „Eigene Bilder"

MUSIK-DATEIEN:
Je nach angelegtem Verzeichnis, meist „Eigene Musik"

DOWNLOADS, VIDEOS:
Je nach angelegtem Verzeichnis

PROGRAMMEINSTELLUNGEN, NUTZERPROFIL:
Profil unter „C:\Dokumente und Einstellungen" und dem jeweiligen Benutzernamen. Oft sehr groß!

FAVORITEN UND LINKS:
Im Benutzer-Profil unter „C:\Dokumente und Einstellungen", Ordner „Favoriten"

E-MAILS (MAILBOX UND ADRESSBUCH):
Im Benutzer-Profil unter „C:\Dokumente und Einstellungen, Ordner „Anwendungsdaten" – „Programmname" – gegebenenfalls im E-Mailprogramm die E-Mails exportieren.

wählen und das Backup beginnen. Spätere Sicherungen können Sie direkt ans Archiv hängen – damit werden nicht jedes Mal alle Daten komplett abgearbeitet, sondern nur solche, die seit der letzten Sicherung geändert wurden („inkrementelle Sicherung").

UND DAS GANZE RÜCKWÄRTS

Um die gesicherten Daten zurückzuspielen, klicken Sie im Sicherungsprogramm auf „Medien wiederherstellen und verwalten". Wählen Sie jetzt die Backup-Datei aus, in der sich die gesuchten Daten befinden. Falls die Datei nicht in der Liste steht, klicken Sie in der linken Spalte mit der rechten Maustaste auf „Datei" und wählen Sie „Datei katalogisieren". Mit einem Klick auf den Plus-Pfeil können Sie sich die Inhaltsstruktur anzeigen lassen. Markieren Sie anschließend die Verzeichnisse, die wiederhergestellt werden sollen. Unter „Extras" – „Optionen" – „Wiederherstellen dürfen Sie noch bestimmen, ob die vorhandenen Dateien überschrieben werden sollen. Das ist sinnvoll bei versehentlich überschriebenen Dateien. Mit „Wiederherstellung starten" stellen Sie den Zustand vor dem letzten Backup wieder her.

COOL: AUTOMATISCHES BACKUP

Das Backup lässt sich mit dem Windows-eigenen Sicherungsprogramm leicht automatisieren. Klicken Sie auf „Aufträge planen". Im Kalender wählen Sie, an welchen Tagen eine Sicherung stattfinden soll. Mit „Auftrag hinzufügen" starten Sie den entsprechenden Assistenten. Geben Sie wie im Absatz "Jetzt wird's ernst" beschrieben die zu sichernden Dateien an. Anschließend vergeben Sie einen Namen und wählen den Speicherort, der idealerweise auf einer eigenen Backup-Partition liegt. Der Sicherungstyp sollte „Normal" sein, eine Prüfung der gesicherten Dateien ist in der Regel nicht nötig. Im anschließend auftauchenden Fenster ist „Sicherungskopie vorhandenen Sicherungskopien anhängen" die beste Wahl.

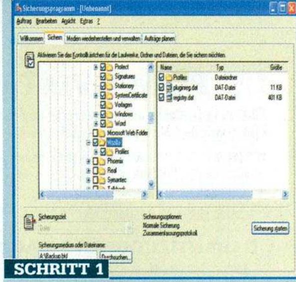
ALLES NACH PLAN

Jetzt können Sie einen „Zeitplan festlegen". Die Terminplanung ist äußerst flexibel. Von bestimmten Tagen im Monat bis zur Sicherung, wenn der Rechner gerade nichts zu „tun" hat, gibt es (fast) alle Optionen. Bei normalen Rechnern reicht eine wöchentliche Sicherung. In der Registerkarte „Einstellungen" können Sie außerdem eine Hand voll Spezial-Einstellungen festlegen. Sinnvoll ist es zum Beispiel bei Notebooks, das Backup im Akkubetrieb zu unterbinden. Schließlich können Sie noch ein Kennwort vergeben und den Auftrag „Fertig stellen". Fortan erledigt sich das Backup automatisch, die Termine sind im Kalender markiert.

SO SICHERN SIE WINDOWS!

Das Backup einer frischen Windows-Installation spart im Notfall viel Zeit, zum Beispiel während LAN-Partys. Natürlich müssen vor dem Backup die wichtigsten Programme und Service-Packs bereits installiert sein. Ein gestartetes Windows ist meist nicht direkt sicherbar, da sich während des Speicherns Systemdateien ändern können. Nur bei einer Doppelinstallation lässt sich das nicht aktive System problemlos sichern und auch wieder zurückspielen. Nach einem Festplattencrash hilft aber auch die Doppelinstallation nicht weiter. Vielen Mainboards liegen jedoch Backup-Programme wie Norton Ghost oder Powerquest Drive Image bei, mit denen Sie eine ganze Partition sichern können. Und so geht es: Führen Sie vor der Sicherung eine Datenträgerbereinigung durch („Ausführen", „cleanmgr.exe"), um temporäre Dateien zu entsorgen. Erstellen Sie eine Windows-98-Bootdisk (www.bootdisk.com), auf die Sie zum Beispiel Norton Ghost kopieren. Booten Sie die Diskette und starten Sie Ghost. Wählen Sie im Menü „Local" – „Partition" – „To Image" die zu sichernde Windows-Partition und als Ziellaufwerk den CD-Brenner oder ein FAT32-Laufwerk. Sollen Backup-CDs gebrannt werden, empfiehlt sich eine hohe Kompression. Mit 4,7 GByte freiem Speicher sollte das bei einer DVD nicht nötig sein.

ANDREAS WEBER/BERND HOLTMANN



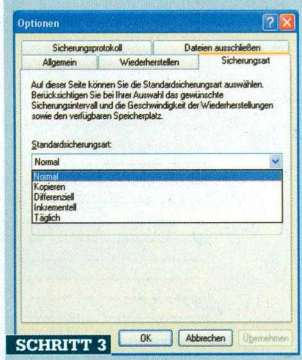
SCHRITT 1

Markieren Sie alle Dateien, die Sie sichern wollen. Eine Liste der wichtigsten Dateien und wo diese liegen, finden Sie im Kasten „Aber sicher doch!".



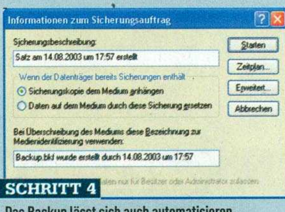
SCHRITT 2

Wählen Sie jetzt einen Speicherort für die Backup-Datei, idealerweise ein anderes Laufwerk (Partition) als die, von der Sie eine Sicherungskopie machen.



SCHRITT 3

Windows-Backup unterstützt mehrere Varianten – „Normal" ist für die meisten Anwender die beste Wahl.



SCHRITT 4

Das Backup lässt sich auch automatisieren. Dazu stellen Sie den Zeitplan nach Ihren Wünschen ein – das Programm erledigt den Rest selbstständig.

CD-ROM/DVD-UMTAUSCHCOUPON

Wir können keine Gewähr dafür übernehmen, dass jedes Programm unserer Cover-CD-ROM/DVD auf jedem Rechner einwandfrei läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf einen defekten Datenträger hinweisen, leisten wir selbstverständlich Ersatz.

WICHTIG: Ein Umtausch ist nur gegen diesen Originalcoupon möglich. Der defekte Datenträger wird für den Umtausch benötigt. Um Porto zu sparen, reicht es, wenn Sie den Datenträger in der Mitte zerschneiden (Nicht brechen – Verletzungsgefahr!) und an uns senden:

Computec Media AG • Datenträger PC Action • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

GARANTIECOUPON PC ACTION 11/2003

☐ DVD ☐ CD 1 (Vollversion) ☐ CD 2 (Demos) ☐ CD 3 (Videos) ☐ DVD „Ab-18-Edition"

Fehlerbeschreibung:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

INSERENTENVERZEICHNIS

HILFE, MEIN SPIEL GEHT NICHT!

HERSTELLER-HOTLINES

ACCLAIM	www.acclaim.de	0 89-32 94 06 00	Mo, Mi, Do 14:00-19:00
ACTIVISION	www.activision.de	01 90-51 00 55	24 Std. täglich (nicht an Feiertagen)
		01 805-22 51 55 (techn. Fragen)	Mo-Fr 14:00-18:00, Sa-So 16:00-18:00
ASCARON	www.ascaron.de	0 52 41-96 66 90	Mo-Fr 14:00-17:00
		0 52 41-9 39 30 (Mailbox)	24 Std. täglich
ATARI	www.atari.de	01 90-77 18 83	Mo-Fr 11:00-19:00
		01 90-77 18 82 (techn. Fragen)	Mo-Fr 11:00-19:00
DISNEY INTERACTIVE	www.disney.de/DisneyInteractive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11:00-19:00, Sa 14:00-19:00
EIDOS INTERACTIVE	www.eidos.de	01 90-83 95 82	Mo-So 10:00-22:00
		01 90-83 95 72 (techn. Fragen)	Mo-So 10:00-22:00
ELECTRONIC ARTS	www.electronicarts.de	01 90-78 79 06	24 Std. täglich
		01 90-77 66 33 (techn. Fragen)	Mo-Sa 11:00-20:00
EMPIRE	www.empireinteractive.com	0 89-8 57 95 38	Mo-Fr 9:00-13:00
JOWOOD	www.jowood.com	0 61 02-8 16 80 68 (Ortstarif)	Mo-Fr 13:00-17:00
		0 61 02-8 16 81 68 (techn. Fragen)	Mo-Fr 13:00-17:00
KONAMI	www.konami.com	01 90-82 46 94 (Spieletipps)	Mo-So 8:00-24:00
		01 90-74 52 47 (techn. Fragen)	Mo-So 7:00-24:00
MAX DESIGN	www.max-design.at	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15:00-18:00
MICROSOFT	www.microsoft.com/germany/support	01 805-5 67 22 55 (techn. Fragen)	Mo-Fr 8:00-18:00
MINDSCAPE	www.mindscape.com	02 41-4 09 98 20	Di, Do, Fr 14:00-17:00
NAVIGO	www.navigo.de	0 89-32 47 31 51	Mo-Fr 13:00-18:00
NEO	www.neo.at	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15:00-18:00
NINTENDO	www.nintendo.de	01 30-58 06	Mo-Fr 11:00-19:00
SONY COMPUTER ENT.	www.sonyinteractive.com	01 90-57 85 78	Mo-Fr 10:00-20:00
SUNFLOWERS	www.sunflowers.de	01 90-51 05 50	Mo-Fr 11:00-19:00
TAKE 2 INTERACTIVE	www.take2.de	01 90-87 32 68 36	Mo-So 8:00-24:00
		0 18 05-21 73 16 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00
THQ	www.thq.de	0 18 05-60 55 11	Mo-Fr 16:00-20:00
		01 90-50 55 11 (Spieletipps)	Mo-Fr 16:00-20:00
UBI SOFT	www.ubisoft.de	01 90-88 24 12 10	Mo-So 8:00-24:00
		0 18 05-55 49 38 (techn. Fragen)	Mo-Fr 9:00-18:00
VIRGIN	www.vid.de	01 90-77 18 88	24 Std. täglich
		01 90-77 18 87 (techn. Fragen)	24 Std. täglich
VIVENDI UNIVERSAL	www.vivendiuniversalinteractive.de	0 61 03-99 40 40 (Ortstarif, techn. Fragen)	Mo-Fr 10:00-19:00

PC ACTION HOTLINES

* Ein Anruf kostet €1,86/Minute.

PROBLEME MIT SPIELEN?	Spieletipps-Hotline	01 90 – 82 48 36*	(täglich 8-24 Uhr)
ÄRGER MIT DER HARDWARE?	Hardware-Hotline	01 90 – 82 48 35*	(täglich 7-24 Uhr)

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

IMPRESSUM

ANSCHRIFT

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Action
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail:
leserbriefe@pcaction.de

ANSCHRIFT DES COMPUTEC ABO-SERVICE
Computec Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf

ZENTRALE ABO-NUMMER:
Tel.: 04 51/49 06-7 00
Fax: 04 51/49 06-7 70
E-Mail: computec.abo@pvz.de

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

REDAKTION

Chefredakteur
Christian Bigge (V. i. S. d. P.)

Stellv. des Chefredakteurs
Harald Fränkel

Redaktion
Benjamin Bezold, Andreas Bertits, Alexander Geltenpoth, Joachim Hesse, Ahmet Iscitürk, Christian Sauerteig

Freie Mitarbeiter
Rebecca Ritter, Tanja Menne

CD-/DVD-/Videoabteilung
Jürgen Melzer (Ltg.), René Behme, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Jasmin Sen, Michael Schraut, Alexander Wadenstorfer, Harald Wagner

Redaktion Hardware
Dirk Gooding, Bernd Holtmann, Daniel Möllendorf

Redaktion Spieletipps
Florian Weidhase (Ltg.), Ansgar Steidle, Stefan Weiß, Ralph Wollner

Layout
Roland Gerhardt (Ltg.), Carola Giese, Paul Krügel, Florian Hannich, René Weinberg

Heftdesign
Andreas Schulz

Bildredaktion
Albert Kraus

Textchef
Michael Ploog

Stellv. Textchefin
Margit Koch-Weiß

Textkorrektur
Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Cornelia Lutz

Fotografen
Thomas Riese, Dirk Kartscher

Titel
© Valve/Vivendi Universal
Gestaltung: Paul Krügel

VERLAG

COMPUTEC MEDIA AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Tel.: 09 11/28 72-100
Fax: 09 11/28 72-200

Vertriebsleitung
Klaus-Peter Ritter

Vertrieb
Burda Medien Vertrieb

Produktionsleitung
Martin Closmann, Ralf Kutzer

Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

Abonnement
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 55,20
(Ausland € 68,40)

Abo-Service
Computec Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Tel.: 04 51/49 06-700
Fax: 04 51/49 06-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnementbestellung Österreich
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46/882-882
Fax: 0 62 46/882-52 77
E-Mail: computec@leserservice.at
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 64,20

DRUCK

heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schlott Gruppe

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Tel.: +49-9 11/28 72-3 41
Fax: +49-9 11/28 72-2 41
E-Mail: jasmin.zemsch@computec.de

Anzeigendisposition/Datenanlieferung:
09 11/28 72-114
dispo@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: +49-911/28 72-261
ISDN Mac: +49-911/28 72-260

Anzeigenverkauf:
Wolfgang Menne 09 11/28 72-144
wolfgang.menne@computec.de

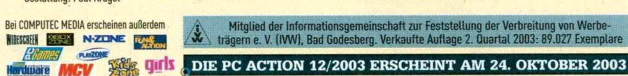
Peter Nordhausen 030/88 91 88 55
peter.nordhausen@computec.de

Thorsten Szameitat 09 11/28 72-141
thorsten.szameitat@computec.de

Es gelten die Media-Daten Nr. 17 vom 1.10.2003

ISSN/Pressepost: PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 0946-6290 VKZ B 50027

AWA ACTA PC Action wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 570.000 Leser



DIE PC ACTION 12/2003 ERSCHEINT AM 24. OKTOBER 2003

DAS IST DEIN STIMMZETTEL!

Sagen Sie uns Ihre Meinung zur aktuellen Ausgabe und greifen Sie ein aktuelles Top-Spiel ab, das wir unter allen Einsendern verlosen. Durch Ihren Stimmzettel können Sie aktiv an der Gestaltung der PC ACTION mitwirken. Cool, oder?

Coupon ausfüllen, ausschneiden, in einen Briefumschlag damit, Absender drauf und ab damit an die:

COMPUTEC MEDIA AG
PCA 11/03
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH



AXEL CREMER aus Reuenberg darf sich auf das Spiel *Fluch der Karibik* freuen.

1. WIE ALT SIND SIE? ______

2. WELCHE SPIELE-SYSTEME BESITZEN SIE ODER WOLLEN SIE KAUFEN?

	HABE ICH	WILL ICH KAUFEN
PlayStation 2	☐	☐
Game Boy	☐	☐
GameCube	☐	☐
Xbox	☐	☐
PC < 1.000 MHz	☐	☐
PC > 1.000 MHz	☐	☐

3. VERFÜGT IHR PC ÜBER EIN DVD-LAUFWERK?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

4. WIE BEURTEILEN SIE PC ACTION?

	SEHR	AUSREICHEND	WENIGER
Kompetent:	☐	☐	☐
Kritisch:	☐	☐	☐
Informativ:	☐	☐	☐
Übersichtlich:	☐	☐	☐
Preiswert:	☐	☐	☐
Optisch ansprechend:	☐	☐	☐

5. WELCHE NOTEN GEBEN SIE PC ACTION?
(SCHULNOTEN: 1 = GENIAL, 6 = BUH!)

	1	2	3	4	5	6
Aktuelle Ausgabe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Textqualität:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Layout:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Titelbild:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
DVD/CD-ROM:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

6A. WIE GEHEN SIE INS INTERNET?
☐ Analog ☐ ISDN
☐ DSL ☐ Habe kein Internet

6B. SOLLTEN SIE „DSL" ANGEKREUZT HABEN, WELCHEN PROVIDER NUTZEN SIE?
☐ AOL ☐ T-Online
☐ Anderen: ______________

7. WIE OFT IM JAHR KAUFEN SIE PC ACTION?
(GEBEN SIE EINE ZAHL VON 1 BIS 12 AN)
____

8. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE RUBRIKEN UND HEFTINHALTE MIT SCHULNOTEN:
(SCHULNOTEN: 1 = GENIAL, 6 = BUH!)

	1	2	3	4	5	6
News:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Leserbriefe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Blickpunkt:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spielerforum:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spieletipps:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hardware:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
CD-/DVD-Inhalte:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

9. WELCHE ANDEREN COMPUTERSPIELE-MAGAZINE LESEN SIE?
____
____

10. WELCHES IST IHR LIEBLINGSGENRE?
☐ Action ☐ Adventure ☐ Sport- & Rennspiel
☐ Rollenspiel ☐ Strategie ☐ Simulation

11. WELCHE VERSION VON PC ACTION HABEN SIE GEKAUFT?
☐ PC-ACTION-DVD ☐ PC-ACTION-CD-ROM

12. SIND SIE ABONNENT?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

13. WIE VIELE SPIELE KAUFEN SIE IM MONAT?
☐ Keins ☐ Eins bis zwei ☐ Mehr als zwei

14. WIE IST IHRE CPU GETAKTET (NICHT ÜBERTAKTET)?
☐ Weiß ich nicht ☐ 501 bis 700 MHz
☐ 701 bis 1.000 MHz ☐ 1.001 bis 1.500 MHz
☐ 1.500 bis 2.000 MHz ☐ 2.001 bis 2.500 MHz
☐ Mehr als 2.500 MHz

15. BITTE BEWERTEN SIE DIE FOLGENDEN ARTIKEL:

	A	1	2	3	4	5
Blickpunkt: Mädels in Spielen	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Blickpunkt: Games Convention	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Half-Life 2	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Knights of the Old Republic	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Ultima X	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: STALKER	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Conan	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Pro Evolution Soccer 3	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Yager	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Jedi Knight 3	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: World Racing	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Knightshift	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Tipps: Kurztipps	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Tipps: Jedi Knight 3	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Tipps: Gothic 2 Add-on	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Tipps: Tuning-Tipps	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hardware: 66 Tipps zu Windows XP	☐	☐	☐	☐	☐	☐

A = (NOCH) NICHT GELESEN, SPIEL INTERESSIERT MICH NICHT; 1 = SEHR GUT; 2 = GUT; 3 = DURCHSCHNITTLICH; 4 = AUSREICHEND; 5 = MISERABEL

16. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE VIDEOBEITRÄGE:

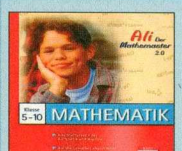
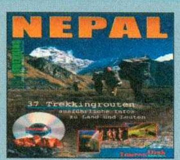
	A	1	2	3	4	5
Spezial: GC-Überblick	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spezial: PCA-Spezial: Postmoderner Achtkampf	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Ultima X	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Half-Life 2	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: UT 2004	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Jedi Knight 3	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: World Racing	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Yager	☐	☐	☐	☐	☐	☐

A = (NOCH) NICHT GESEHEN, SPIEL INTERESSIERT MICH NICHT; 1 = SEHR GUT; 2 = GUT; 3 = DURCHSCHNITTLICH; 4 = AUSREICHEND; 5 = MISERABEL

17. WENN SIE ENTSCHEIDEN KÖNNTEN: WELCHES GIMMICK WÜRDEN SIE SICH AM MEISTEN FÜR PC ACTION WÜNSCHEN?
☐ Aufkleber ☐ Ausklapp-Seiten
☐ Poster ☐ Booklets
☐ Vollversion
☐ Anderes Gimmick: ______________

DIE ANDERE HITPARADE

DIE SPANNENDSTE ANWENDERSOFTWARE

				
PLATZ 1 Juhuu – Sex, Fun, Spiele	**PLATZ 2** Bibel 2003	**PLATZ 3** Jahrbuch Zucht und Sport 2000	**PLATZ 4** Ali der Mathemaster 2.0	**PLATZ 5** Trekking Nepal
GENAUER?				
Sex, Fun, kleine, versaute Spielchen und total verrückte Stellungen erwarten uns auf dieser „pfiffig animierten CD-ROM" für unglaubliche 4,99 €. Klingt ja oberaffentittengeil! **5,0**	Oh mein Gott! Mit der „revidierten" Elberfelder Bibel bietet diese CD-ROM eine bewährte und beliebte Übersetzung des Buches der Bücher. Quasi eine unerschöpfliche Fundgrube für gutgläubige Christen. **3,5**	Für läppische 76 Euro erwerben Sie die ultimative Enzyklopädie der deutschen Pferdezucht inklusive sämtlicher Turniererfolge von Reitern, Fahrern und Pferden. Geil! **4,0**	Nicht zu verwechseln mit Ahmet, dem Hauptschul-Hausmeister 5.0. *Ali der Mathemaster* ist ein Lernprogramm, das den Lernstoff in Arithmetik und Algebra für die Klassen 5 bis 10 vermitteln soll. Gähn. **2,5**	Atemberaubende 37 Trekkingrouten der bezaubernden Himalaya-Region (inklusive des Langtang-Helambu-Trek) mit Etappenbeschreibungen, Höhenprofilen und nepalesischer Musik. **3,0**
GEEIGNET FÜR SPIELER VON ...				
7,5 Peep!, Rotlicht Tycoon, Faq Dodgers.	**4,0** Jerusalem, Heaven & Hell und Messiah.	**2,0** Spirit – Der wilde Mustang, Rocket Jockey und Riding Star.	**6,5** Tron 2.0, Chessmaster 7000 und Domino Day.	**5,0** Pepsi Extreme Sports, Zabels Cycling Manager und Dave Mirras BMX.
PRAKTISCHER NUTZEN				
Das perfekte Utensil in allen Lebens- und Liebeslagen. Übrigens nicht nur für Paare – oder wofür ist sonst das Loch in der CD-Mitte? **65,0**	Für die tägliche Vorbereitung von Predigten, Bibelstunden oder des Religionsunterrichts nahezu perfekt! Heiliger Bimbam: **40,0**	Nun ja ... wer wissen möchte, was Paul Schockemöhle wann und wo mit welchem Gaul gerissen hat – bitte sehr: **10,0**	Enorm hoch. Vor allem für Christian Sauerteigs, die sich in jeder zweiten Ausgabe bei der Auswertung dieser Tabelle verrechnen. **35,0**	Voll und ganz vorhanden – in Nepal kommt ja schließlich jeder früher oder später mal vorbei, nicht wahr? **10,0**
SUMME				
43,33	**35,0**	**20,0**	**13,46**	**6,0**

Formel: (Genauer? : Geeignet für Spieler von ...) x Praktischer Nutzen = Summe

Flotte Maus!



Da wird jeder Klick zum Erlebnis! Denn neben Liebespuppen, Nippel-Pumpen, Kugel-Vibratoren, Natur-Dildos, Lack-Stiefeln, Bondage-Sets und Penis-Pasta haben die Erotik-Experten von Orion neuerdings etwas ganz Besonderes für uns PC-Spieler im Angebot: die Sexy Mouse! In Form eines Frauen-Torsos mit knappem Höschen und zwei beweglichen Busen-Klick-Buttons sowie Scroll-Rädchen für 15,95 Euro. Was will man(n) mehr?

PROST, IHR SÄCKE!

„Oh Gott, da kommen die Bekloppten von der PC ACTION! Bier her oder ich dreh durch!" Das rief Valves PR-Manager Doug Lombardi NICHT aus. Und den potenziellen Action-Kracher *Half-Life 2* musste er sich ebenfalls nicht schön saufen. Es war ferner gar nicht sein Bier, das er während unseres Exklusiv-Interviews am Rande der ECTS in die Luft stemmte. Sondern das von Joachim Hesse, der ihn zu diesem Schnappschuss genötigt hat. So sind wir halt.



IN LETZTER MINUTE*

* Alle Angaben ohne Gewähr


Half-Life 2

Der Jahrtausend-Sommer ist vorbei, Weihnachten steht vor der Tür und damit Spiele bis zum Abwinken. Den Anfang machen in der kommenden Ausgabe der Comic-Shooter *XIII* und *Half-Life 2* – wenn man den Entwicklern ausnahmsweise Glauben schenken darf. Außerdem im Test: *Breed* (Endlich! Kein Witz!), EA Sports' *Fußballmanager 2004* und der Strategie-Leckerbissen *Commandos 3*.

Außerdem ...
Tipps und Tricks zu *XIII*, *Half-Life 2* u. v. m.



XIII

DIE NÄCHSTE PC ACTION 12/2003 ERSCHEINT AM 24. OKTOBER 2003